

**SUPER
COLOR!!!**

MICROCOMPUTER MAGAZÍN

23

FIFO

**HRY
RECENZIE
SOFT · HARD
MAPY
TIPY & TRIKY**

Časopis pre užívateľov domácich mikropočítačov všetkých značiek
apríl 1993 ročník III. 24 Sk 24 Kč 2 DM 13 ATS



1993

1993

FIFO

PREDPLATNÉ ČASOPISU FIFO V ČESKEJ REPUBLIKE

Vzhľadom na to, že nie je možné posilať peniaze cez hranice poštovou poukážkou, zriadili sme v Ostrave pobočku našej redakcie. Ak si chcete predplatiť ročník 1993, stačí poštovou poukážkou typu C poslať 288.- Kč na adresu:

**FIFO redakce
p.o.box. 30
708 00 Ostrava 8**

FIFO *Extra*

Samostatná príloha Fifa, ktorá bude vychádzať štyri krát ročne s rozsahom 80 až 100 strán. Pre predplatiteľov Fifa výhodná cena 140 korún za celý ročník. Ak nie ste predplatiteľom Fifa, potom pre vás je cena za celý ročník 200 korún. Extra Fifo si môžete predplatiť poštovou poukážkou typu "C" na našej adrese:

**Redakcia FIFO
p.o. box 170
960 01 Zvolen**

Do "Správy pre prijímateľa" na rube poukážky nezabudnite napísať:
Predplatené na EXTRA FIFO

1992

1992

FIFO 1992

Ešte stále si môžete predplatiť čísla 13 až 23!

Neváhajte a ihneď vypíšte poukážku, pretože čoskoro na vás už Fifo nemusí zvýšiť. Môžete si predplatiť všetky čísla ročníka 1992 (tj. 12 až 23) za cenu 220 korún, alebo len ktorékoľvek z nich. Číslo 12 ročníka 92 je už úplne vypredané, preto nám naň objednávky neposielajte. Ak ste si ho predplatili a neprišlo vám, presunuli sme vaše peniaze automaticky na ďalšie čísla. Peniaze zasielajte poštovou poukážkou typu "C" a do správy pre prijímateľa uveďte "FIFO 92"

FIFO 1991

ZLACNENIE ROČNÍKA 1991 !!!

Využite jedinečnú príležitosť získať čísla ročníka 1991 za zníženú cenu! Každé číslo len za 10 korún! (čísla 7 až 11)
Ak máte záujem o tieto čísla, stačí poslať príslušnú sumu poštovou poukážkou typu "C" a do správy pre prijímateľa napísať, ktoré čísla si predplácate.

BEZPEČNÉ ZASIELANIE!!!

Ak máte doma len chabú schránku, niekto vám ju vykráda alebo neveríte poštarom, môžete si u nás predplatiť:

ZASIELANIE FIFA DOPORUČENIE!

Doporučené zasielanie nášho časopisu k vám domov si zaistíte, ak nám pošlete 13 korún za každé číslo, ktoré chcete mať takto doručené, nasledujúcim spôsobom:

1. ak si práve predplácate nové čísla, celkovú cenu za Fifo aj za bezpečné zasielanie pošlite jednou poukážkou a na rub do "Správy pre prijímateľa" dopíšete: platím poštovné ... korún. Okrem tejto správy tu musí byť uvedené, ktoré Fifa si predplácate.
2. ak už máte Fifo predplatené a túto službu si chcete doplatiť, pošlite poštovou poukážkou príslušnú sumu na bezpečné zasielanie a do "Správy pre prijímateľa" napíšete: platím poštovné... korún.

Od obdržania tejto poukážky vám budeme Fifo zasielať doporučene až kým sa vám toto konto neminie. Pri každej zásielke vám pri adrese uvedieme, koľko vám ešte zostáva korún na ďalšie čísla (napr. D:18 bude znamenať, že máte ešte na konte doporučeného zasielania 18 korún).

Ak budete mať pri adrese nulu, znamená to, že to bolo posledné číslo, za ktoré ste mali túto službu zaplatenú.

Nová predplatiteľská súťaž!!!

Oblúbenosť súťaží medzi vami čitateľmi je veľmi vysoká, na čo usudzujeme z obrovského množstva odpovedí a kupónov, ktoré nám chodia vždy po vyhlásení nejakých otázok. Naposledy to bola trojkoľová súťaž MEGA-LOTÓ. Odvtedy sa však nič nové nekonalo, preto v tomto čísle vyhlasujeme novú súťaž pre našich predplatiteľov.

Jej podmienky sú veľmi jednoduché a ceny priam bombastické!

Súťaže sa automaticky zúčastní každý, kto si predplatí celý nasledujúci ročník Fifa (čísla 24 až 35) v celkovej cene 288.- korún do konca tohto školského roka, teda do 30.6.1993. Pre obyvateľov SR na našej zvoľenskej adrese a pre predplatiteľov v CR na ostravskej adrese. Rozhoduje pritom dátum podania poukážky. Tí, ktorí si nás predplatili ešte pred vyhlásením tejto súťaže, budú samozrejme do zlosovania zaradení automaticky. Nikto nemusí nikde písať listy alebo poslať kópie ústrižkov, pretože všetky platby sa nám dostanú do rúk z pošty. Odpadá akákoľvek korešpondencia s posielaním listov.

A aké vás čakajú v tejto súťaži ceny?

Prvou cenou je momentálne najlepší zábavný domáci počítač na našom trhu, a to novučičká Amiga 1200 (písali sme o nej vo Fife č.21) v cene 20000 korún.

Druhou cenou je ihličková tlačiareň Star LC 20 v cene 7000 korún.

A tretou cenou je balík 100 kusov značkových diskiet v cene 3000 korún.

**Neváhajte preto ani okamih!
Ako darček ku koncu školského roka dostanete od nás
nový počítač!**

**Amiga 1200 môže byť aj vaša!!!
Stačí iba trochu chcieť.**

MEGA-LOTÓ

V troch číslach Fifa (17, 18 a 19) sme uverejňovali otázky veľkolepej súťaže MEGA-LOTÓ, ktorej ceny v celkovej hodnote takmer stotisíc (!!!) korún poskytla sponzorská firma PERPETUM.

Súťaž skončila, zúčastnení dostali kupóny, na základe ktorých sa mohli zapojiť do jednotlivých kôl otázok a ktoré sa po vyplnení ocitli v našej losovacej krabici. Losovanie víťazov sme slúbili už skôr, ale kvôli problémom a oneskoreniam, ktoré vznikli po oddelení našich dvoch štátov, sme sa rozhodli losovanie trochu pozdržať, aby nebol nikto diskriminovaný a stihol nám včas doručiť odpovede na otázky.

A keďže od redakčnej uzávierky po chvíľu, keď vytlačené číslo držíte v rukách, uplynie dosť dlhý čas, výsledky sa dozvedáte až teraz. My už víťazov poznáme, tí najúspešnejší z nich boli pozvaní na návštevu k nám do redakcie, kde si osobne prebrali ceny a zúčastnili sa nášho malého banketu.

Podrobnú reportáž z odovzdávania cien prinesieme hneď v nasledujúcom čísle. Rovnako uvedieme aj zoznam všetkých výhercov, ktorých je viac ako sto! A pre ostatných tu bude uverejnené aspoň znenie správnych odpovedí na súťažné otázky.

Tí, ktorí v Mega-lote nič nevyhrali, sa hneď môžu zapojiť do novej predplatiteľskej súťaže, ktorej podmienky uverejňujeme v tomto čísle, a do ďalšej veľkej vedomostnej súťaže, ktorá začne hneď v nasledujúcom čísle, ktorým vlastne zahajujeme náš štvrtý ročník vychádzania, a v ktorej opäť nájdete veľmi hodnotné ceny.

váš Fifo team

Z OBSAHU

KDO JE QJETA? 6

SYSTÉMOVÉ PREMENNÉ 10

RAMPART 13

ZONA 0 14

DIZZY VII 16

SEYMOUR 20

HOOK 21

KYRANDIA 25

SEXY DROIDS 28

SIM EARTH 28

ELVIRA II 29



FYZICKÉ KOPÍROVANIE DISKIET NA D-40

GAMAGEMINI a GEMINI-COPY sú jednoduché programy umožňujúce zhotovovanie záložných kópií diskiet na disketovej jednotke D40. Funkciou oboch programov je fyzické kopírovanie všetkých sektorov kopírovanej - zdrojovej diskety na disketu cieľovú. Výsledkom kopírovania je fyzická kópia celej diskety, t.j. obsahovo identická kópia, vrátane rázvu diskety a sektorov pre BOOT, FAT a DIR. Sú prekopírované i sektory s reziduálnym obsahom po vymazaní súborov, čo sa dá využiť pri pokusoch o záchranu omylom vymazaných súborov.

Navrhnuté programy sú určené pre obojstranne formátované diskety na 40 stôp a 9 alebo 10 sektorov na stopu (stp), ale nevylučujú možnosť úprav pre iné formáty diskiet.

GAMAGEMINI je určený pre prácu s počítačom Didaktik Gama a umožňuje efektívne využitie oboch bánk pamäte. Na jednu výmenu diskiet kopíruje 120 sektorov. Pre

skopírovanie celej diskety sa prevedie len 6 výmien diskiet pre formát 40x9 a 7 výmien pre formát 40x10. Program je uvedený v listingu č. 1.

Program sa zaznamená príkazom SAVE * "GAMAGEMINI" LINE 9000.

GEMINICOPY je určený pre Spectrum 48K a ekvivalentné typy počítačov (vrátane Didaktiku Gama). Pracuje podobne ako GAMAGEMINI, ale len s jednou pamäťovou bankou. Tento program je variantou predošlého programu a vznikne jeho úpravou vymazaním riadkov 1025, 1140, 1145, 1150 a prepísaním riadkov 1020, 1110, 1165 a 1170 podľa listingu 2.

GEMINICOPY kopíruje po dávkach 72 sektorov (10 výmien) pre 9 stp a 73 sektorov (11 výmien) pre 10 stp. Program sa zaznamenáva pomocou SAVE * "GEMINICOPY" LINE 9000.

Hlavnou časťou programu je jeden alebo druhý bejzik a vždy

strojový program GMC uložený štandardne v zásobníku tlačiarne od adresy 23926. Tento program využíva strojové rutiny z EPROM jednotky D40. Parametre pre GMC sú vkladané pomocou POKE z bejzikových programov. Program GMC sa vytvorí podľa listingu 3 a uloží na disketu príkazom SAVE * "GMC" CODE 23296,27.

Postup pri kopírovaní:

1. Zdrojovú disketu je treba chrániť proti zápisu prelepením výrezu ochrany.

2. Cieľová disketa musí byť dopredu naformátovaná na rovnaký formát ako zdrojová disketa.

3. Cieľová disketa nesmie obsahovať chybné sektory.

4. Kopírovanie sa začína načítaním programu GAMAGEMINI alebo GEMINICOPY (vrátane GMC) do počítača.

5. Ďalej už program vedie celú činnosť sám.

6. Výmeny diskiet sú signalizované textovou výzvou, zmenou farby okraja a zvukom.

7. Koniec kopírovania oznámi text "HOTOVO!"

Poznámky k listingu 1 (2)

POKE 2, 40 - vloženie parametra 40 stôp do tieňovej RAM
POKE 3, spt - vloženie parametra 9 (10) spt do tieňovej RAM
POKE 247, 79: RANDOMIZE USR 23298 - sekvencia čítania strojového programu z EPROM D40.

Poznámky k listingu 3

adresy:
23296/7 2 bajty - zásobník parametra S
23298 štart GMC
23310 veľkosť dávky sektorov
23312/13 uloženie prvej adresy v RAM pre ukladanie sektorov
23315 parameter pre čítanie (162 dec) zo zdrojovej diskety a pre zápis (150 dec) na cieľovú disketu.

Pozn. autorov: Programy a ich verzie založené na zverejnenom princípe nie je možné bez povolenia komerčne šíriť a využívať.

Dušan Škuta

```

1000 REM KOPIROVACI PROGRAM PRO D-40,GEMINI
1010 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS
1020 CLEAR 32767: POKE 23312,0: POKE 23313,128:
PRINT AT 3,10: INVERSE 1: "GAMAGEMINI "; INVERSE
0
1025 PRINT AT 4,8: "V. DIDAKTIK GAMA"
1030 PRINT AT 8,0: "PRO FYZICKE KOPIE DISKET NA D-40"
1035 PRINT AT 7,0: "-----"
1040 PRINT AT 10,0: "BUDETE POTREBOVAT IDENTICKY
FORMATOVANOU (CILOVOU) DISKETU KE
KOPIROVANE (ZDROJOVE) DISKETE. "
"STANDARDNE NASTAVENO PRO 40 STOP " "MATE
ZALEPENOU ZDROJ. DISKETU?": PAUSE 50
1090 POKE #2,40: LET S=0
1100PRINT AT 18,0: BRIGHT 1: "VLOZTE UDAJE O POCU
SEKTORU NA STOPU (9,10)": BRIGHT 0: INPUT SPT:
CLS
1110 LET DAVKA=60: POKE #3,SPT: LET LIMS = (SPT-
9)*720+(SPT-10)*800: LET ZBYT= 20: LET V = 0
1130 BORDER 2: PRINT AT 10,4: INVERSE 1: "VLOZTE
ZDROJOVOU DISKETU": INVERSE 0: LET A = .1: LET
B= 20: GO SUB 3000: GO SUB 4000: GO SUB 7000: GO
SUB 5000: REM NACTENI DO POCITACE
1140 OUT 127,1: LET S= S+DAVKA: IF LIMS-S<DAVKA
THEN LET DAVKA = ZBYT
1145 GO SUB 7000: GO SUB 5000
1150 OUT 127,0: LET S= S-DAVKA
1160 CLS: LET V= V+1: BORDER 4: PRINT AT 0,5: BRIGHT
1: "VLOZTE CILOVOU DISKETU": BRIGHT 0: PRINT AT
4,11: "VYMENA":V: LET A=.1: LET B=40: GO SUB 3000:
GO SUB 4000: GO SUB 7000: GO SUB 6000: REM NA
DISKETU
1165 OUT 127,1: LET S= S+DAVKA: GO SUB 7000: GO SUB
6000
1170 OUT 127,0: LET S= S-DAVKA: IF S<= LIMS THEN
PRINT AT 2,5: "ZKOPIROVANO ":S: " SEKTORU"
1180 IF S= LIMS THEN PRINT AT 10,9: FLASH 1: "

```

```

HOTOVO!": FLASH 0: BEEP 1,3: STOP
1190 GO TO 1130
1200 STOP
3000 FOR I= 1 TO 3: BEEP A,B: NEXT I: RETURN
4000 PRINT AT 20,4: "KLAVESA!" PAUSE 0: CLS RETURN
5000 POKE 23310,DAVKA: POKE 23315,162: POKE
#247,79: RANDOMIZE USR 23298: RETURN
6000 POKE 23315,150: POKE #247,79: RANDOMIZE USR
23298: RETURN
7000 POKE 23296,S-256*INT (S/256): POKE 23297, INT (S/
256): RETURN
9000 LOAD "GMC" CODE: RUN

999 REM LISTING 2
1020 CLEAR 26499: POKE 23312,132: POKE 23313,103:
PRINT AT 3,10: INVERSE 1: " GEMINICOPY ";
INVERSE 0
1110 LET DAVKA = (SPT= 9) * 72 + (SPT-10)*73: POKE
#3, SPT: LET ZBYT=(SPT-10)*70: LET V= 0: LET
LIMS=(SPT=9)*720+(SPT=10)*800
1165 LET S=S+DAVKA: IF LIMS-S<DAVKA THEN LET
DAVKA = ZBYT
1170 IF S<=LIMS THEN PRINT AT 2,5: "ZKOPIROVANO ":
S: " SEKTORU"

```

999 REM LISTING 3

```

1000 DATA 000, 000, 199, 205, 161, 033, 042, 000, 091, 205
1002 DATA 249, 029, 017, 001, 000, 033, 132, 103, 205, 162
1003 DATA 034, 205, 054, 037, 195, 000, 023
1010 FOR I=23296 TO 23322: READ A: POKE I,A: NEXT I
1020 SAVE "GMC" CODE 23296,27

```


PONUKA

DIDAKTIK COMPUTER

DIDAKTIK KOMPAKT

nový model mikropočítača
značky DIDAKTIK,
kompatibilný so ZX Spectrum



Pripojenie TV prijímača ku KOMPAKTU je možné tromi spôsobmi- cez VF-výstup, VIDEO-výstup a RGB-výstup.

K mikropočítaču sa dajú pripojiť dva joysticky, môžete bez úprav použiť aj štandardné zahraničné joysticky.

DIDAKTIK KOMPAKT má vstavaný paralelný interface, umožňujúci priame pripojenie tlačiarne s rozhraním CENTRONICS, zapisovača, prípadne inej periférie.

Prejavom kompatibility s predchádzajúcimi typmi počítačov je možnosť pripojenia druhej disketovej jednotky 5,25" alebo 3,5".

Ostalo zachované i pripojenie magnetofónu, umožňujúce prevod archívnych programov na diskety.

Počítač
v jednom celku
obsahuje:

mechaniku 3,5"
vstavaný zdroj
paralelný interface

**CENA
6990 Sk**

Ďalej ponúkame širokú paletu príslušenstva- joysticky, interface, monitory a tiež veľký výber programov. Objednávky prijímame na adrese:

TECHNICKÉ PARAMETRE

mikroprocesor	Z80
pamäť RAM	48 kB
pamäť ROM	32 kB
programovací jazyk	BASIC Sinclair+MDOS (operačný systém pre prácu s disketou) strojový kód Z80
floppy disk	3,5"
formátovaná kapacita	720 kB

DIDAKTIK tel. 0801/945321-8
Pod Kalváriou 22 kl.36 (obchodno-
909 01 Skalica technické služby)

Výrobky si môžete
kúpiť aj pri osobnej
návšteve v našej
podnikovej predajni

**DIDAKTIK
MARKET**
Gorkého ul.
909 01 Skalica





KDO JE QJETA HUDEBNÍK Z MQM TÝMU?

Mnoho čtenářů FIFA, kteří si objednali u L.S.O. kazetu, nebo disketu AY-MUSIC No 1, s hudbami pro obvod AY-3-8912, ví, že tvůrcem mnoha hudeb na této kazetě, je autor, používající dosti netypický pseudonym QJETA (čti Květa). Spolu s Michalem Matějkou a Tomem Beyerem vytvořil v Brně MQM tým (MATA QJETA MUSIC), který je autorem mnoha velmi zajímavých hudebně grafických programů pro obvod AY-3-8912 (MELODIK, BEST aj.) Využil jsem své poslední návštěvy Brna k tomu, abych se pokusil o "jakési interviu" s QJETOU speciálně pro čtenáře FIFA. Pokud během čtení zápisu našeho rozhovoru zjistíte, že vás to už vůbec nezajímá, netrhejte hned celý časopis, měl jsem dobrý úmysl přiblížit vám trochu toho, jehož tvorbu na AY si jistě rádi mnohokrát poslechnete, stejně tak, jako já...

FIFO: Petře, mohl by ses čtenářům časopisu FIFO trochu představit?

QJETA: No tak, moje občanské jméno je Petr Krevňák, bude mi teď v květnu devatenáct, studoval jsem v Brně elektro průmyslovku...

FIFO: Kdy ses vlastně dostal k počítačům a který byl tvůj první?

QJETA: V roce 1989 jsem si koupil Didaktik Gama, byl jsem si pro něj přímo ve Skalici no a zpočátku jsem jako každý hrál spíše jen hry. Prože jsem ale hudebník, po čase jsem se začal shánět nějakých dobrých hudebních programech. Najdříve to byl WHAM a pak se mi dostal do ruky ORFEUS od Proximy. S tím už se dalo něco podnikat, začal jsem pomoci něj dělat nějaké hudby, kamarádům se to líbilo a tak jsem z toho sestavil takové malé demičko - jmenovalo se ANTARES, takový hlích mládí, moc se s tím nechlubím, no ale hudby z toho se líbily.

FIFO: Říkáš, že jsi hudebník. Máš nějaké hudební vzdělání? A na co vůbec hraješ?

QJETA: Učil jsem se 12 let na housle a violu a jako samouk jsem pak zvládl takové ty běžné další nástroje - kytara, klavír atd.

FIFO: Nyní pracuješ v MQM týmu spolu s Michalem Matějkou a Tomem Beyerem - kdy si se vlastně s Michalem seznámil?

QJETA: Bylo to asi v roce 1990, Michal tehdy dělal vedoucího brněnského Sinclair klubu, zrovna se vrátil z vojny no a občas si poslechl moje hudby, líbily se mu a tak jsme začali spolupracovat. Půjčil mi stodvacetosmičku, naučil mě dělat v SOUND TRACKERU, takové ty základy no a jelikož se mu hudby líbily, tak jsme se dali dohromady s tím, že vyrobíme nějaké to demo a tak.

FIFO: Pracuješ běžné s polským programem pro tvorbu AY hudby - SOUND TRACKEREM, co si o tomhle programu myslíš? Občas se objevují v tisku zmínky, že je síce velmi dobrý, ale že se s ním špatně pracuje a tak podobně. Co si myslíš ty, jako tvůrce hudeb právě na SOUND TRACKERU?

QJETA: Z hudebních programů pro Sinclair a Didaktik je asi nejlepší, lepší program pro AYpsilonku jsem neviděl a v podstatě nemá konkurenta. Dají se na něm snadno tvořit vlastní zvuky, když si chceš něco zahrát, nepotřebuješ klávesy, protože si to člověk zahrraje přímo na tom počítači a celková práce s ním mi vyhovuje, už jsem si na něj zvykl.

FIFO: Co si myslíš, takový běžný člověk, pokud má samozřejmě nějaké hudební schopnosti, jak dlouhou praxi potřebuje, aby byl schopen se SOUND TRACKEREM pracovat a zvládl jeho obsluhu?

QJETA: Pokud bych měl soudit podle sebe, trvalo mi asi měsíc, než jsem udělal pár hudeb a po téhle době jsem už poznal všechny nástrahy i výhody tohoto programu a dokázal jsem jich využít - čili asi tak ten měsíc intenzivní každodenní práce.

FIFO: A zkoušel jsi taky skládat hudbu i na jiných počítačích a programech, nebo pouze na Spectru?

QJETA: Ještě než jsem se dostal k SOUND TRACKERU, měl jsem možnost si to zkusit na 16-ti bitovém Atari STE na programu NOISE TRACKER. Zde to bylo jednodušší v tom, že jednotlivé nástroje se tam nemusely vytvářet, pracuje se s tzv. samplu, které se dají použít i z jiných hudeb a pak tam byly daleko větší

možnosti práce se zvukem a těmi nástroji, než v SOUND TRACKERU na Spectru. Na Atari STE se mi dělalo tedy líp, ale samozřejmě jsem neměl možnost mít 16-ti bitový stroj stále doma a navíc je v téhle kategorii šílená konkurence. Na tom Spectru tvůrců hudby přece jen není tak mnoho.

FIFO: Teď máš doma, jak vidím, Spectrum 128. Kdy sis ho pořídil?

QJETA: Stodvacetosmičku mám od srpna 1992, i když jsem se po ní poohlížel už asi půl roku. Pak jsem si k ní pořídil diskovou jednotku a fadič Beta disk, který je tu v Brně dosti rozšířen...

FIFO: A hlavně ho máš Michal, že? No a to by mne zajímalo - vidím, že tu máš celkem skromné vybavení, žádná stereo aparatura, tobě to při tvorbě hudby nevadí, že ji neslyšíš v její stereo podobě a přitom tvoříš do tří kanálů?

QJETA: Od Michala jsem měl půjčenou jeho stodvacetosmičku a jeho stereo, na tom jsem si vyzkoušel, jak to zní, vím už jak co udělat a pak si to u Michla poslechnu, jak to je, eventuálně něco doladím, takže mi to nijak nevadí.

FIFO: A jak dlouho tobě průměrně trvá vytvoření jedné hudby?

QJETA: Hlavně podle toho, kolik mám času. Dříve, když času bylo dost a dělal jsem třeba do dema MQM-2 skladbu SO HARD od Pet Shop Boys, tak to jsem k tomu odpoledne sedl a okolo půlnoci to bylo hotový, čili tak 7 hodin práce v kuse...

FIFO: To ale jistě není typický případ, ne vždy to půjde tak rychle, že?

QJETA: No někdy se mi to podařilo (nebudu radši říkat, co to bylo) i za kratší čas. Ale teď už je času dost málo, chodím do práce, kde se věnuju počítačům taky, takže teď mi třeba trvá tvorba jedné hudby týden, čtrnáct dní. Udělám kousek, nebo určitou část, pak když se k tomu vrátím, doladím to, nebo přidám další část a než to dostane tu konečnou podobu, uplynou třeba dva týdny.

FIFO: A jaká byla taková ta nejdelší doba, po kterou jsi pracoval na nějaké skladbě?

QJETA: Jelikož teď, jak už jsem říkal, je toho času už málo, takže poslední hudbu, co jsem dělal, svojí vlastní kompozici, dělám už asi měsíc a ještě to není hotový. Je to taková skladba pro trochu náročnější posluchače a je potřeba na tom udělat ještě trochu práce aby ten výsledek byl, jak má být.

FIFO: Taky by mne zajímalo, kde čerpáš ke své tvorbě inspiraci, nebo děláš třeba i skladby na objednávku - konkrétní skladbu? Jak si vybíráš témata?

QJETA: Na objednávku, to teda v žádným případě, to nejde, to já ze

sebe nevytlačím. Třeba, když jsem dělal SO HARD, to je taková pěkně melodická skladba a když jsem jí už po několikráte poslouchal, to potom už slyším ty jednotlivé kanály, jak bych je na tom Aýčku udělal a když na to mám zrovna náladu, tak si sednu, pustím si magneták a po kousíčkách to tam dávám, jo, takovýmhle způsobem. Není to zrovna ta nejjednodušší metoda, jednodušší by bylo, kdybych měl v hlavě celou tu skladbu, jak to vypadá a celé to dělal z hlavy.

FIFO: A podle tvého názoru, které skladby, z těch, co jsi zatím napsal, se tobě nejvíce líbí, nebo s kterými ty jsi nejvíce spokojen?

QJETA: No tak to SO HARD od Pet Shop Boys, pak jsem z Amigy předělával úvodní hudbu z hry TURRICAN 1 a pak má vlastní hudba z dema MQM-2 pod označením HARD WEDGE part 4, ty teda považuju za své nejzdařilejší. Každý ovšem může mít jiný názor, že...

FIFO: Samozřejmě, mě se osobně od tebe líbí daleko více jiných hudeb, téměř všechny převody od Pet Shop Boys a další... A co takhle ty jako hudebník a tvůrce skladeb na AYpsilonku, zřejmě asi udržuješ kontakt i s jinými tvůrci, s kým jsi v kontaktu?

QJETA: V kontaktu jsem momentálně jenom z Mirkem Hlavičkou z Mladé Boleslavi, pracujícím pod značkou Scalex, který má teda hudby úplně jiného druhu než já, ale moc se mi líbíjou, jsou prostě jináci.

FIFO: No ten bude teď asi rád, že sis vzpomněl, ale co někdo ze Slovenska, nebo odjinud z ciziny?

QJETA: Z Polska se znám z AGENTEM-X, naposledy jsme se viděli na podzim 1992, když byl tady v Brně, taky příjemný chlapec, no a taky když jsem mu tvrdil, že jeho hudby jsou vyložené podle mého gusta, že se mi hrozně líbíjou, nechtěl tomu věřit, jo a tak se snažil mě taky nějak pochválit, ale prostě tahle hudba je zase něco jiného... Co se mi ještě líbí, je NORO SOFT z Bratislavy, taky má velice pěkný hudby a musím ho pochválit, ale ještě jsme se nesetkali. No a nakonec nemohu nevzpomenout na Frantu Fuku, jehož hudby se mi taky líbíjou a který je takový praotec hudby na AY a s těmi hudebními demy vlastně on začal u nás jako první.

FIFO: A kdo podle tebe patří k nejlepším hudebníkům, tvořícím hudbu pro počítače?

QJETA: Za nejlepšího považuju Chrise Huelsbecka, který se proslavil jako autor originálních hudeb k TURRICANOVÍ 1 a 2 pro Amigu a samozřejmě i dalšími hudbami do her...

FIFO: S tím s tebou naprosto souhlasím, no ale to



je 16-ti bitová Amiga. A co v oblasti 8-mi bitových počítačů?

QJETA: Jednoho jediného určit nelze, ale ke špičce rozhodně patří Rob Hubbard, který sice spíše tvoří pro Commodory, ale jeho hudby stojí za to, no a na Spectru to pak jsou Tim Follin, David Whittaker a Matthew Cannon.

FIFO: Sleduješ taky oblast hudebně grafických dem, tedy ne jen jednotlivých hudeb, stačíš to sledovat? Či tvorba se ti líbí nejvíce?

QJETA: Velice se mi líbí tvorba polské skupiny E.S.I. a jejich demo SHOCK, které je velice populární a myslím, že tomu není co vytknout, poněvadž se opravdu povedlo... No a taky nejnovější demo PENTAGRAMU, nazvané LSD, tam jsou taky velice pěkné nápady. No a samozřejmě hudby od AGENTA-X, člena PENTAGRAMU, což je můj vzor a (se smíchem) moh bych říct, že s AGENTEM-X na věčné časy a nikdy jinak...

FIFO: Od Michala Matějky jsem slyšel o Miroslavu Jelínkovi, prý je to velice nadějný mladý programátor, který vytvořil hudební program zcela nového druhu, který poskytuje daleko větší možnosti ve tvorbě hudby, než SOUND TRACKER?

QJETA: To je pravda, je to člen našeho Spectrum klubu, ale začnu jinak. První byl Jarek Škubala, pracující pod značkou SKUSOFT, který vytvořil program MUSIC MAKER, podobný SOUND TRACKERU, který ale pracuje se samplovanými zvuky, přetaženými z Amigy. Je to velice pěkný program, ale měl jisté nedostatky - např. to, že se muselo psát pořad v jednom kuse, nedalo se to nijak opakovat a mělo to jen 1000 řádků na 3 kanály. Potom Mirek Jelínek vytvořil program SAMPLE TRACKER, který rovněž pracuje se samplovanými (digitalizovanými) zvuky, ale je daleko víc podobný SOUND TRACKERU, to znamená, že se s ním pracuje téměř stejně, jsou zde PATTERNY - stránky, udává se tam pozice, kdy která stránka - PATTERN hraje a tudíž se tam dá udělat velice

douhá hudba s malým množstvím melodických nápadů využitím opakování. A navíc se do SAMPLE TRACKERU vejde 2 krát více sample, než do MUSIC MAKERU.

FIFO: Takže vidím, že se počítačová hudebníci mají na co těšit. Pro čtenáře FIFA, kteří znají vaše demo MQM-3, připomenu, že jeho druhá část s 5-ti digitalizovanými hudbami byla vyrobena právě pomocí staršího MUSIC MAKERU. SAMPLE TRACKER tedy může k tvorbě hudby používat třeba i nasamplované výkřiky, řeč, bicí, bubny, kytary a další jakkoliv znějící více i méně běžné hudební nástroje, které si uživatel zdigitalizuje a které by nikdy nebyl schopen vytvořit pomocí klasického SOUND TRACKERU?

QJETA: Samozřejmě a při poslechu hudby, vytvořené SAMPLE TRACKEREM člověk mnohdy nabývá dojmu, že to ani nehraje Spectrum. Ta dokonalost zvuku sice není stoprocentní a nedá se srovnávat třeba s Amigou, protože Spectrum je přece jenom je to už něco jiného, na Spectrum je to prostě bomba...

FIFO: Ty už jsi na první verzi SAMPLE TRACKERU zkusil programovat, je nějak obtížnější programovatelný, jak se ti na něm tvořilo?

QJETA: Tak ovládnání je velmi podobné SOUND TRACKERU, teda téměř stejně, až na to, že ovládací klávesy jsou trochu jiné, přirozenější a celkové ovládnání toho programu je daleko jednodušší, protože už pracuje s hotovými zvuky a odpadá jejich vytváření, jako u SOUND TRACKERU.

FIFO: No a nakonec zase trochu změním téma - jak všichni víme, Petře, máš takovou zvláštní přezdívku - QJETA (Květa), jak jsi k ní vůbec přišel?

QJETA: Původ téhle přezdívky je na průmce, teda na průmyslovce, kde jsem studoval, vymysleli mě to kámoši, ale na pravé důvod jsem



ještě nepřišel, domnívám se, že to vzniklo kvůli tomu, že nosím téměř pořád dlouhé vlasy, narodil jsem se v květnu a ve třídě jsme byli sami kluci a potřebovali tam asi nějakou holku...

FIFO: (Se smíchem) No to je skutečně velice originální... No dobrá a když už jsme se tak rozesmáli, můžeme pokračovat - jak se ti spolupracuje s Michalem Matějkou?

QJETA: (Smích) No, někdy je to obtížné, poněvadž někdy mu nevydrží nervy, když na mě mámi další a další hudby a tak to pak odnesu...

FIFO: Hele, tak to je asi pravda, co jsem slyšel, že některé neposlušné členy vašeho počítačového klubu zavírá za trest do skříně?

QJETA: (Opět smích) Jo a řekl bych, že občas používá i metod horších, aby nastolil pořádek...

FIFO: No a nyní již opět zcela vážně, chtěl bys něco vzkázat čtenářům FIFA a dalším současným a budoucím autorům, tvůrcům hudeb?

QJETA: Řekl bych jen to - snažte se ovládnout SOUND TRACKER, nebo později třeba SAMPLE TRACKER, dobrých hudebníků je pořád málo. Nikdo se toho nemusí

bát, je potřeba konkurence a myslím, že tyto výborné hudební programy můžou zvládnout i méně nadaní lidé, kteří si o sobě třeba myslí, že nic nedokážou, no a tímto způsobem se můžou prosadit. Měli by to prostě zkusit...

FIFO: Za sebe i čtenáře FIFA ti mockrát děkují za rozhovor a někdy příště zase nashle na stránkách FIFA!

Uvedený rozhovor se konal v polovině ledna 1993 v Brně. Jelikož od této doby se věci pohnuly kupředu, těm z vás, které zaujaly části článku o novém hudebním programu SAMPLE TRACKER, mohu sdělit, že tento program již zakoupila firma L.S.O. a po jeho úplném dokončení jej bude prodávat v kompletní sestavě - SAMPLE TRACKER, SONG COMPILER, SAMPLE EDITOR a samozřejmě s velkým množstvím samplovaných hudebních nástrojů. Kdy k tomu dojde, zatím říci nelze, budete-li však pravidelně číst FIFO, včas se potřebné informace dozvíte. Rozhodně se k tématu SAMPLE TRACKER na stránkách FIFA ještě brzy vrátíme po jeho dokončení.

Pro čtenáře FIFA rozhovor s QJETOU připravil Petr Lukáč.



**VŠE V JEDNOM
ZA FANTASTICKOU CENU:**

2.190,-

Dataputer

FDC - řadič pro připojení až 4 disketových jednotek 3,5" nebo 5,25" vybavený třemi operačními systémy:

- DPDOS
- MDOS
- CP/M 2.2

CENTRONICS - paralelní rozhraní pro připojení tiskárny nebo propojení počítačů

KEMPSTON - vstup pro připojení KEMPSTON ovladače

MELODIK - zvukový stereofonní výstup kompatibilní se ZX SPECTRUM 128 a interface Melodik

RS 232 - sériové rozhraní RS 232

**Dukelská 100
614 00 BRNO
tel /fax (05) 571 187**

ZX DISKFACE QUICK



1 až 4 disketové jednotky
3,5" nebo 5,25" až 720kB
operační systémy :

- DPDOS 4
- MDOS
- CP/M 2.2



stereofonní zesilovač pro třikanálový
zvukový výstup kompatibilní se ZX
Spectrum 128K a interface Melodik



kempston ovládač



devítijehličková, nebo
dvacetijehličková tiskárna s
rozhraním centronics a kompat. s
tiskárnami EPSON LX, FX, LQ



jednojehličková tiskárna
Tesla BT 100

ZX Spectrum



FDC

MELODIK

KEMPSTON

CENTRONICS

RS 232



připojení dalšího počítače
PC nebo ZX Spectrum



tiskárna se sériovým rozhraním
RS 232 nebo jiné zařízení s
možností připojení na delší
vzdálenosti



druhý počítač ZX Spectrum, Delta,
Didaktik s možností využívat jeho
diskový systém



personální počítač u něhož je zajištěn
přímý přístup na jeho diskový systém:

- hardisk
- ramdisk

Dataputer

Novinka roku 1993

nabízí pro uživatele mikropočítačů

ZX Spectrum, Delta, Didaktik Gama, Didaktik M

nejlevnější vstupenku do světa profesionálních počítačů představovanou nejnovější verzí osvědčeného řadiče disketových jednotek:

Novinka roku 1993

ZX DISKFACE QUICK

Nová verze řadiče ZX DISKFACE QUICK vybaví váš počítač všemi potřebnými rozhraními, jakož i dostatečnou pamětí čímž se z vašeho počítače stane konečně zařízení profesionální úrovně a zcela se při své práci oprostíte od používání magnetofonu.

Naše novinka umožňuje především jednoduchou a elegantní práci s disketovou jednotkou a převedení vašich programů z kazety na disketu.

Vyznačuje se těmito parametry:

- možnost připojení až čtyř disketových jednotek 5.25" nebo 3.5"
- kapacita až 720 kB na jednu disketu, tedy celkem může být k dispozici 3 MB údajů
- vysoká možnost vyhledávání programů na disketě a přenosu do paměti počítače
- možnost nahrání programu jediným stiskem tlačítka
- kompatibilita s disketovou jednotkou D40, D80
- standardní vybavení třemi operačními systémy:
 - DPDOS 4** - určen ke zpracování programů doposud uložených na kazetě
 - široká škála mocných příkazů zajišťujících všechny potřebné operace
 - možnost ovládání z Basicu i ze strojového kódu (bohaté služby)
 - kompatibilita s příkazy Basicu pro ZX MICRODRIVE a DISCIPLE
- MDOS** - operační systém, kterým je vybavena disketová jednotka D40, D80, čímž je zajištěna možnost využívat celou škálu programů určených pro tuto disk. jednotku
- CP/M2.2** - uznávaný standard ve světě profesionálních osmibitových počítačů
- umožňuje uživateli přístup k bohatému programovému vybavení, jehož vyšší verze jsou provozovány na PC (DBase, Wordstar, TurboPascal)
- příjemná uživatelská nadstavba ve stylu Norton Commander či PC Tools na PC
- zajištěn přenos textových souborů mezi operačními systémy MSDOS, CP/M, MDOS a DDPDOS
- důsledná podpora českého a slovenského prostředí v naprosté většině aplikací
- veškeré programové vybavení je uloženo v paměti EPROM o kapacitě 64kB
- obsahuje zálohovatelnou paměť SRAM o kapacitě až 256 kB
- vybavení množstvím standardních potřebných rozhraní:
 - CENTRONICS** - vnitřní paralelní rozhraní pro připojení:
 - tiskárny
 - druhého počítače ZX Spectrum s možností vzájn. přístupu na disketové jednotky počítače PC s možností využití jeho diskového systému
 - MELODIK** - vybavení třikanálovým zvukovým rozhraním se stereofonním výstupem kompatibilním se zvukovým výstupem ZX Spectrum 128K a interface MELODIK
 - KEMPSTON RS 232** - vstup pro připojení KEMPSTON ovladače
 - seriové rozhraní RS 232

Dále nabízíme disketové jednotky 5.25" nebo 3.5", značkové diskety, bohaté programové vybavení na disketách pro DDPDOS, MDOS a CP/M (systémové programy, editory, databáze, překladače, hudební programy, hry). Provádíme rozšíření paměti počítače na kapacitu 80 kB nejen pro potřeby CP/M.

Ceny (dle konfigurace, typu, provedení):

- ZX DISKFACE QUICK	od 2.190,-
- disketové jednotky	od 1.490,-
- programové vybavení	od 290,-

Informace, objednávky:

- písemně: DATAPUTER, PS 6, 620 00 Brno 20-Tuřany
- telefon/fax: (05)571187
- osobně: DATAPUTER, Dukelská 100
- úřední hodiny: Po, Čt: 15.30 - 18.30 hod. St: 9.00-13.00 hod

Dealerům
poskytujeme
slevy



Pamäť pre počítač je rovnako potrebná ako pre človeka peniaze. Čím viac, tým lepšie. To je isté, čo mi určite potvrdí každý z vás. Ako hovorí jeden z Murphyho zákonov: "Pamäť nie je nikdy dost". Z vlastnej skúsenosti to môžem len dosvedčiť. (Autor teraz pracuje na ATARI MEGA STE s 1 MB RAM, čo je považované naozaj za slabé minimum k práci - pozn. aut.) Všetkými milované Spectrum s

adresovaná vcelku, ale tu sa používa finta s prepínaním pamäťových bánk po 32 Kb. Z toho plynie, že môžu použiť buď banku A, alebo banku B. Nie však súčasne. Len súčet dostupnej pamäte typu RAM dáva ono magické číslo 80 Kb. Chudák procesor už pri tejto hodnote akosi nestiha, je to nad jeho sily. Výrobca Didaktikov použil na prepínanie bánk port CO, čo potom spôsobilo čiastočnú

úbohého Spectra. Tak napr. D40 má v sebe zabudovanú vlastnú statickú RAM (pretože statické pamäte sú veľmi rýchle, za to ale pekne hrejú a "zožerú") o veľkosti 2 Kb, takže vám nezaberie ani bit z klasickej RAMky. Do svojej statickej RAMky si D40 ukladá všetky potrebné informácie o svojej prevádzke. Námatkovo vyberiem: číslo nasledujúceho snapu, formát diskety (počet stôp, sektorov).

Nasleduje prehľad SP, o ktorých sa mi podarilo niečo získať. Na záver je uvedená tabuľka so stručnou charakteristikou.

KSTATE 23552 počítač používa pri vyhodnocovaní stlačenej klávesy, alebo pri stlačení dvoch kláves
LAST_K 23560 obsahuje dobu, po ktorú musí byť stlačená klávesa, aby došlo k opakovaniu, čas je v 1/50

SYSTEMOVÉ PREMENNÉ

CPU (Central Processing Unit) Z-80 A vnútri, "živené" 3.5 MHz, však môže obhospodarovať naraz iba 64 Kb pamäte. Či už je to RAM (Random Acces Memory) či ROM (Read Only Memory), Spectrumu je to jedno. Ale nám nie, pretože my môžeme pre svoje náročné programy používať len RAM. ROMka slúži len k čítaniu a v prípade Spectra je v nej uložený BASIC, a je potrebné dodať, že celkom dobrý. Len tak pre zaujímavosť uvediem, že RAM v Spectre je pamäť dynamická, preto sa musí po 2 ms obnovovať, inak by sme svoje dáta navždy stratili. O obnovu dát vo vnútri počítača sa stará múdry "šváb" nazývaný ULA. Aj procesor si na obnovu pamäte zriadi jeden register a to register R (memory refresh), ale to by som už zachádzal do príliš veľkých podrobností. Dáta do ROMky boli uložené pri výrobe a tie nemožno tak jednoducho meniť. Pokiaľ by ste ale mali záujem o zmenu ROMky, tak je nutné buď naprogramovať čistú EPROMku, alebo túto svoju zmazať ultrafialovým žiarením a naprogramovať. To sú ale veci, ktoré robia odborníci na úrovni. Túto činnosť radšej prenechajme im. Obsah ROM je stály, tzn. že i po vypnutí prúdu tam dáta zostanú, čo u pamäte RAM nehrozí. Určite sa pýtate, prečo procesor môže adresovať naraz len 65536 bajtov. Je to dané šírkou jeho adresovej zbernice, ktorá má 16 vývodov, ktoré sú na schémach väčšinou označované A0 - A15. Stačí sa pozrieť na obr. 4 v knihe (1) na strane 16 a je to hneď jasné. Pokiaľ vynásobíme kúzelné číslo 2 na 16, dostaneme 65536, čo zodpovedá našim 64 Kb. U Spectrumu je prvých 16 Kb venovaných ROMke a ostatných 48 Kb je vyhradené RAMke.

Majitelia Didaktikov Gama, ale namietnu, že oni majú svojich 80 Kb. Áno majú, ale nesmú zabudnúť, že táto pamäť nie je

nekompatibilná s perifériami, ktoré na Spectre "šlapali" bez problémov, napr. tlačiarne s pripojením cez port C atď.

Dnes sa budem venovať malej časti RAMky od adresy 23552 až po adresu 23733, o ktorej bolo a ešte bude veľa napísaného. Pre začiatočníkov upresňujem, že táto oblasť je (výrobcom a programátormi) označovaná ako oblasť systémových premenných. Aj ja zostanem tomuto označeniu verný.

Oblasť RAM od adresy 23553 a dĺžka 181 bajtov je miesto, kde môžeme nájsť systémové premenné (SP) počítača. Sp obsahujú informácie o okamžitom stave systému. Jednotlivé SP zaberajú jeden bajt, dva bajty (v assembleri slovo alebo po anglicky word), alebo prípadne aj viac bajtov. Rekord drží premenná STRMS, ktorá zaberá 38 bajtov. Po resete počítača sa SP nastaví na štandardné hodnoty, ktoré sú definované v ROMke. Pokiaľ ale prevediete restart príkazom NEW, tak sa Vám zachovajú 3 premenné: pípanie klávesnice, hodnota CLEAR a adresa UDG. Toto spôsobia 3 inštrukcie na adrese #11bf v ROM. Dĺžka 181 bajtov platí v prípade, že nemáte k svojmu "gumákoví" pripojený Microdrive, alebo INTERFACE I. Niekoľko na sebe nezávislých zdrojov tvrdí, že s pripojením týchto domyselných vynálezov sa posúva i adresa konca SP. Dodnes som sa s týmito zariadeniami nestretol, preto to nemôžem objektívne posúdiť. Zistil som, že s pripojením Interface I alebo Microdrive sa SP predíže o 21 bajtov. Ale asi to tak bude, kto to vie, nech odpovie ... najlepšie písomne na adresu redakcie.

Nemusíte sa báť, že s pripojením "interfejsu" UR-4 alebo D40 sa Vám v pamäti niečo radikálne zmení. Tieto zariadenia vám v podstate rozšíria možnosti

SP je oblasť v pamäti, preto z nej možno jednoducho čítať z basicu príkazom PEEK (adresa) a meniť príkazom POKE adr., hodnota. Hodnota je v rozmedzí 0-255. Je možné vložiť aj -1. Počítač je rozumný, on si to prevedie na 255. Možno samozrejme dať aj -2, Spectrum to zdoľá. Hodnoty väčšie než 255 sa ukladajú pomocou drobnej flinty, ktorú uvidiem neskôr. Jediné, čo asi nejde, je volať nejakú SP príkazom USA adresa. Pozor! Neuvážené zmeny SP môžu spôsobiť (niekedy) haváriu systému, preto meňte len tie SP, u ktorých viete čo sa stane, keď to zmeníte. Experimenty sa doporučujú len v prípade, že v pamäti nie je žiadny strategický program.

Pokiaľ pracujete v strojáku a nemienite sa už vôbec odkazovať na basic, ani nepoužívať rutiny z ROMky, tak môžete oblasť SP použiť ako normálnu pamäť, napríklad ako bufer pre text. Väčšinou je ale dobré, keď už programujete štýlom STROJÁK - BASIC, keď budete SP používať a veselo sa na nich odkazovať a využívať ich služby. Je to výhodné, usporí vám to niekedy dosť námahy a času. S veľmi pekným využitím SP zo strojáku som sa stretol (mimo svojich vlastných programov) pri programe DESKTOP fy Proxima, ale aj u ich ďalších programov. Musím uznať, že u DESKTOPu vyvinuli perfektné riešenie. Dôležitá technická poznámka pre programátorov v strojáku: pri nedeštruktívnom návrate zo svojho programu zo strojáku do basicu musí byť register IY nastavený na hodnotu #5c3a, pretože ROMka sa na väčšinu SP odkazuje príkazmi ld (ly+xx),a, kde xx je príslušný pevne zvolený odkok (displacement). Keby IY malo inú hodnotu, tak by interpret menil iné SP a systém by to asi psychicky nepreniesol cez srdce a koloboval by. Dajte si na to veľký pozor.

sekundy, pokiaľ chcete niekomu sfažiť editovanie vášho programu, tak dajte POKE 23561,1; nastavenie v ROM na #1270 - hodnota je v registri H

REPPER 23562 doba v 1/50 sekundy, ktorá určuje interval opakovania pri stlačení klávesy, pre rýchlejšie editovanie basicu tam dajte 1

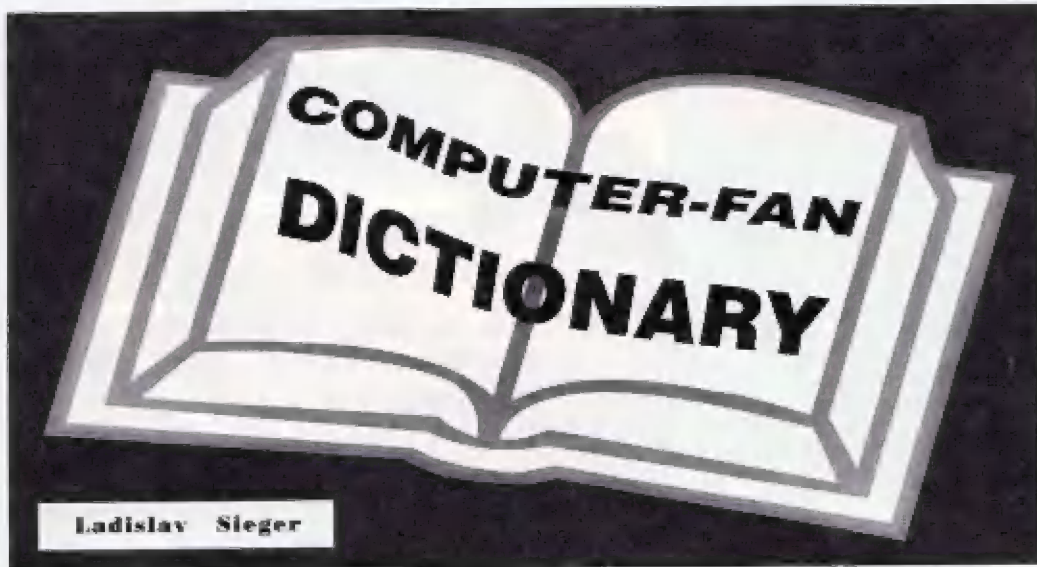
DEFADD 23563 adresa argumentu užívateľskej funkcie DEF FN

K_DATA 23565 ukladá sa farebná informácia vložená klávesnicou pred ďalším spracovaním

TVDATA 23566 obsahuje riadice znaky o AT, TAB a informácie o farbe

STRMS 23568 obs. adresy kanálov pripojených k jednotlivým prúdom, pri inicializácii sa prvých 15 bajtov prenesie z ROM, prenos na adr. #123b, tabuľka je na #15af

CHARS 23606 hovorí, kde sa nachádza font pre výpis znakov na obrazovku, adresa je menšia o 256, pretože prvých 32 znakov z tabuľky Spectrum nevypisuje ako znaky, má tam totiž svoje riadice znaky napr. pre farby, pozíciu AT ..., pokiaľ máte svoj font (napr. z ART-STUDIA) o dĺžke 768 B a chcete ho nahráť do pamäte na adresu 32000, tak ho tam nahrajte príkazom LOAD "" CODE 32e3, pred LOAD je lepšie znížiť RAMTOP príkazom CLEAR 31999, pokiaľ ste si ho nenastavili (inak, potom stačí napísať RANDOMIZE 32e3-256: POKE 23606, PEEK 23670: POKE 23607, PEEK 23671; po odoslaní riadka kl. ENTER, by ste mali vidieť ten svoj font, návrat k pôvodnému fontu v ROM je na #121c, font v ROM začína na #3c00 a má dĺžku 768 B



Interpret srovnací kompilátor, překladáč

Typ překladáče, který vzhledem ke svému způsobu práce umožňuje dialogový režim při odladování programu. Program není přeložen jednou před spuštěním do strojového kódu jako u kompilátoru, ale každý příkaz programovacího jazyka je vykonáván (interpretován) až v okamžiku, kdy má být vykonán. Z toho důvodu je také běh programu mnohem pomalejší než u kompilátoru. Provádíme-li např. cyklus, interpret si odeberá jednotlivé příkazy a překládá je tolikrát, kolikrát se cyklus vykonává. Kompilátor takový cyklus (vlastně celý program) přeloží pouze jednou před spuštěním programu. Interpret naopak umožňuje program v libovolném bodě zastavit, provést změny a opět jej z libovolného místa spustit. Jako interprety jsou psány překladáče jazyka BASIC, Forth, Lisp, Prolog, Logo apod. Mnohdy jsou způsoby zpracování programu kombinovány. Tak některé špičkové interprety přebírají filozofii zpracování (interpretaci příkazů) z kompilátorů. Takovým představitelem je např. SCI-BASIC pro Didaktik 90, který je rychlejší než většina reálných kompilátorů jazyka BASIC známých z počítače ZX-Spectrum, a svým výkonem je srovnatelný s jazykem GW BASIC počítačů IBM PC/XT.

invalid (invalid) - neplatný

item (item) - položka
Položka, záznam databáze.

IO - viz integrovaný obvod

I/O zařízení (Input/Output - Vstup/Výstup též V/V)
Zařízení, pomocí nichž komunikuje mikropočítač se svým okolím, jako klávesnice, monitor, tiskárna, magnetofon apod.

joystick (džojstyk)

Periferní zařízení pro komunikaci programu s uživatelem. Má tvar krabičky s krátkou pákou, kterou lze pohybovat do čtyř směrů: nahoru, dolů, vlevo, vpravo. Kromě toho má ještě jedno, nebo dvě tlačítka. Umožňuje pohybovat kurzorem po obrazovce. Je velice oblíben pro ovládání (hraní) počítačových her. Jednotlivé objekty není třeba ovládat tlačítky, která obvykle v zápalu hry značně trpí, ale ovládají se pohyby joysticku. Protože ovládání je mnohdy značně nevybíravé, jejich konstrukce je robustní.

jump (džamp) - skok

Skok v programu. Používá se pro označení instrukce assembleru Z80.

justify (džastyfai) - zarovnat, nastavit

Označení funkce textových editorů. Automatické zarovnávání okrajů textu.

karta srovnací eurokarta

Označení pro přídavné elektronické obvody (interface, periferie), které jsou realizovány na normalizované desce plošného spoje. Obvykle se zasouvají do volné pozice (slotu) na systémové desce počítače. Tímto způsobem bývají realizovány komunikační karty s SIO, PIO, nebo externí paměti, interface k tiskárně, karta s převodníky apod.

key (ký) - klávesa, klíč

keyboard (kýbód) - klávesnice, tastatura

key word (kýwód) - klíčové slovo

kilo zkratka k předpona znamenající tisíc.

kB - tisíc bytů, přesněji 1024 B kb - tisíc bitů, přesněji 1024 b

klíčové slovo

Slovo s pevně definovaným významem. Bývá nejčastěji v programovacím jazyku, ale též v aplikačním programu. Např. v basicu Didaktiku 90 nelze použít proměnnou FOR, protože FOR je klíčové slovo příkazu cyklu. Říká se jim též rezervovaná slova.

koaxiální kabel

Stíněný vysokofrekvenční kabel použitý k propojení počítače s televizorem.

kompatibilita - slučitelnost

kompilátor srovnací interpret, překladáč

Typ překladáče. Převádí zdrojový text programu do strojového kódu, který je procesor schopný přímo vykonávat. Překlad se provede jednou před spuštěním programu. Výhodou kompilovaných programů je jejich větší rychlost oproti interpretům. Nevýhodou je větší doba potřebná při jejich odladování vzhledem k tomu, že při sebemenší změně zdrojového textu je zapotřebí přeložit celý program. Jako kompilátory je řešena většina překladáčů profesionálních programovacích jazyků jako Pascal, FORTRAN, COBOL, ADA, C, PL/1 apod.

komunikace - vzájemná výměna informací.

komunikační protokol srovnací handshake

Předpis (norma) pro výměnu informací. Stanoví způsob vzájemné komunikace. Obsahuje např. způsob navázání spojení, předání zprávy, ověření správnosti přijaté zprávy, ošetření chyb při přenosu, ukončení spojení apod.

konfigurace

Sestava, seskupení, uspořádání. Používá se ve spojení s přívlastkem. Konfigurace počítače -

zahrnuje informace o sestavě počítače (typ a velikost paměti, typ monitoru, způsobu zobrazení, počet floppy diskových mechanik, možnost připojení přídavných pamětí apod.). Konfigurace paměti - zahrnuje informace o mapě paměti. Velikost paměti ROM, RAM, EPROM. Co je vyhrazeno pro systém, zobrazení (VIDEO), uživatele apod.

kopírák

Slangový výraz pro kopírovací program. Sloužil pro zhotovování kopii programů a dat.

kurzor

Indikátor polohy znaku na obrazovce. Může nést informaci o módu činnosti počítače (programu). Je realizován různými symboly. Písmenem viz. BASIC Didaktiku 90, nebo šipkou, podtržítkem apod. Pro zvýraznění obvykle bliká.

ladění, ladění programu

Označení pro optimalizaci zápisu programu. Při ladění se testuje program, hledají se chyby a úzká místa. U rozsáhlých programových celků zabírá ladění převážnou část vývoje programu.

LED (Light Emitting Diode)

Mezinárodní zkratka pro luminiscenční diodu. Našla širokou oblast použití jako zdroj viditelného a blízkého infračerveného záření. Používá se obvykle pro signalizaci.

ledka

Slangový výraz pro diody LED, které se používají k indikaci provozních stavů různých zařízení.

letter (litr) - znak, písmeno

light pen (lait pen) - světelné pero

line (lain) - řádek

listing

Jakýkoliv výpis dat na periferním zařízení. Nejčastěji se používá pro označení výpisu programu na tiskárně.

machine code (mešín kóud) - strojový kód

manual (menjuel) - příručka, ruční, manuální

master file (mást fail) - hlavní soubor

Též název populární databáze na ZX-Spectrum. Ones je již překonána.

medium (mídjem) - médium, prostředek

Prostředek pro záznam údajů. Např. disketa, magnetofonová kazeta, děrná páska apod.

mega zkratka M předpona znamenající milion MB - milion bytů, přesněji 1024 * 1024 B Mb - milion bitů, přesněji 1024 * 1024 b

Pokračování v následujícím čísle



ITALIAN SUPERCAR

CODE MASTERS
1991



Daší z mnoha novějších her, ktoré vyšli z firmy CODE MASTERS, je táto automobilová hra ITALIAN SUPERCAR. Hru pro CODE MASTERS programovali - Peter Williamson, Chris Graham a hudbu (ZX-128) složil, jako u mnoha ďalších her CODE MASTERS - Lyndon Sharp. Opět výborná titulní obrazovka jistě naláká k této hře asi mnoho zájemců, podívejme se proto blíže, co se za slibným názvem a krásným obrázkem skrývá doopravdy...

Soudě podle různého filmového náčrtu a kamer, které vidíme před startem hry, zřejmě jde o něco na způsob natáčení kaskadérských záběrů se slibnými sportovními vozy. Celá akce se odehrává v pohledu shora, větší akční část obrazovky se posouvá

shora dolů, vpravo je znak CODE MASTERS a obrázek vašeho vozu. Hra začíná SCENE 1: LAMBO CHASE, což je honička několika vozů LAMBORGHINI v nebezpečném terénu, současně s přestřelkou řidičů. Pokud nenarazíte do skal, nebo balvanů, je šance, že vás odstřelí protivník v jiném vozidle. Vyhnete-li se jim, musíte zvládnout orientaci v terénu a strefit se buď na nájezdové rampy, pomoci nichž s vozem přeskóčíte skalnatý terén, řeku, anebo musíte projet správným tunelem do dalšího úseku trati. Na celý první úsek máte vymezený čas a musíte se opravdu snažit. Ale to by ještě šlo.

Po projetí cílové čáry si moc neodpočínáte, protože vám filmaři připravili SCENE 2: COPTER CHASE - v níž vaše vozidlo pronásledují vrtulníky a shazují bomby. Holt těžký chlebiček kaskadéra... A to ani nemluvíme o tom, že vám zde nastražili rozsáhlá minová pole, která musíte projet! Tak se mi zdá, že režisér poněkud s tou obtížností hry přehnal... Ztrácíte jeden život za druhým, ani nevíte kdy a když vjždíte do "minových polí" po desáté, pak je s nejvyšším úsilím projedete a skončíte s časem na nule kousiček



před cílem, pomalu toho začínáte mít dost a hledáte něco těžkého, čím byste do toho třískli... No, dopřál jsem si oddechový čas, procvičil prsty no a nakonec tu prokletou 2 částí projet. Musím vám přece napsat, co je tam dále. SCENE 3 je TUNNEL TROUBLE a jak název napovídá, celá sranda je v tom, že se co chvíli musíte trefit do správného tunelu, který je samozřejmě většinou ten druhý, než se vám zdá. Sem tam nějaká ta mina, neprůchodný balvan, zavalený výjezd tunele, takže hazky vycouvat a zase vpřed! Ale celkově se to dá bez větších potíží nakonec projet. SCENE 4 je THE CANYON a když se brzy po startu objevily oblíbené miny na trase a bomby

shazující vrtulníky, ztratil jsem definitivně chuť na ITALIAN SUPERCAR...

O nějakém požitku ze hry se u ITALIAN SUPERCAR nedá vůbec mluvit. Nezdá se, že bych byl až tak velká nemeš, že jsem se do SCENE 5 nedostal. Pokud si ale myslíte, že se pletu, máte pevné nervy a chuť se s touhle hrou porvat, klidně to zkuste. Mne ale bohužel nijak nenadchla a opět ji zařazuji do příhrádky her se sice krásným titulním obrázkem, ale daleko slabším obsahem...

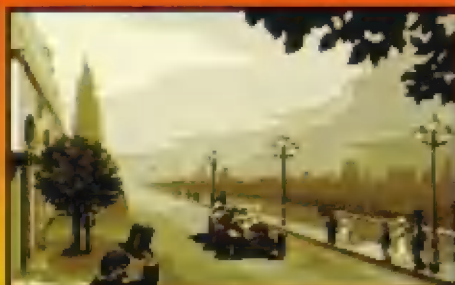
- Petr -



SCORE 02505 TIME 0.03 TAKE 1



SCORE 00000 TIME 0.58 TAKE 1



History Line 1914 - 1918:

Atentátom na Františka Ferdinanda začína vaše dobrodružstvo v rokoch I. svetovej vojny.



Oceán 1992

Lethal Weapon



A opäť je tu jedna z hier vytvorených voľne podľa filmového námetu. Slávna séria krimifilmov Lethal Weapon, ktoré bežali aj v našich kinách a na videu, predstavila zase ďalšieho neohrozeného detektíva (a vo filme nie iba jedného), ktorý vyšetrovanie zločinov berie trochu nekonvenčne. Ako to už v amerických filmoch chodí, hlavnému hrdinovi sa vždy podarí happy end, čo však v hre musíte zaistiť iba vlastnou šikovnosťou, pretože vy ste smrteľní!

Dej tejto typickej akčnej hry začína na policajnej stanici, kde hlavný hrdina dostáva podklady na pienenie rôznych nebezpečných misií. Hneď prvý prípad ho privádza do prístavu, kde musí zabrániť úniku peňazí, ktoré sa pokúša z krajiny prepašovať gang medzinárodných zločincov. Po ich zlikvidovaní ho vyšlú do kanalizácie pod mesto, kam skupina fanatických teroristov umiestnila bombu. Ani po ich zlikvidovaní si neoddychnie, hneď musí ísť oslobodiť do opustenej továrne rukojemníka, ktorý je tajným

informátorom polície. Ani to však nie je všetko, celkom čaká na neho desať podobne ťažkých misií. Lethal Weapon je veľmi kvalitne spracovaná akčná hra, hlavný hrdina okrem svojej obľúbenej pištole, do ktorej musí neustále zhaňovať nov náboje, používa na zločincov aj karate, predvádza plavbu pod vodou, kde sa mihajú žraloky, šplhá v obrovských výškach po lanách. Skutočne úctyhodné výkony. Animácia

sprajtov je dobrá, a tak ani veľmi nevádi, že postava je trochu malá. Prístup do jednotlivých misií je blokovaný na heslo, takže jednotlivé kriminálne prípady môžete riešiť postupne. Túto hru možno odporučiť každému, kto si práve chce oddýchnuť pri jednoduchej ale dobrej strielačke. Lamers go on!!!

- JP -

LETHAL WEAPON
OCEAN 1992

AMIGA 500

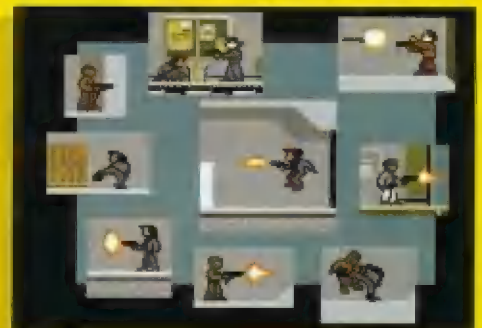
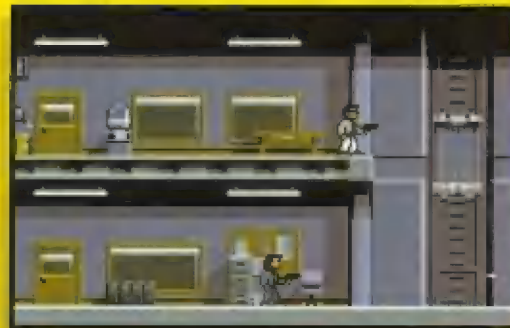
CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

AMIGA, PC, ST



RAMPART

ELECTRONIC ARTS 1992



Ďalšia zo série výborných stredovekých strategických hier, v ktorej dunia kanóny, umierajú stotoční obrancovia hradieb a dobývajú sa nové územia.

Dej Rampartu sa dohráva na veľkej mape zobrazenej z vtáčej perspektívy, na ktorej dvaja protivníci (na PC až traja) stavajú svoje hrady a vedú nelútostné vojny. Začiatok hry, stavba vlastného hradu, silne pripomína Tetrís, pretože hradby sa skladajú z podobných dielcov, aké boli použité v ňom. Jednotlivé časti je potrebné poukladať do uzatvoreného

celku, ktorý sa stane našim územím.

Po úspešnom dokončení stavby hradu začína vojenská fáza hry. Na nádvorie hradu za hradbami nainštalujeme delá a hneď začína boj. V 3D perspektíve nastavujeme kurzorom cieľe paľby našich kanónov, ktoré za obrovského rachotu explózií rúcajú hradné múry nepriateľského sídla. Naše hradby samozrejme utrpia podobné škody, takže dostaneme čas (ale iba veľmi krátky) opäť ich dobudovať. A pritom musíme ešte stihnúť budovať ďalší hrad, obsadzovať ďalšie územie,

pravda ak chceme zvíťaziť nad svojim zbabelým súperom. Čím väčšie územie bude patriť nám, tým viac kanónov dostaneme a tým viac škody napáchame nepriateľovi. Dobyté územie pripadne nám a armáda sa môže presunúť po mape opäť ďalej. Ak sa dostaneme do prímorských krajín, do hry vstupujú aj bojové plachetnice, ktoré dobre mierenými ranami dokážu medzi obrancov vniesť poriadny chaos. Ich zameriavanie kanónmi je sťažené tým, že plachetnice sú neustále v pohybe. Ak sa im podarí pristáť na

pobreží, nasleduje výsadek pechoty, ktorá zaútočí na hradby paľbou z ľahkých kanónov.

Zvuková atmosféra vojny je veľmi dobrá. Celú hru sprevádzajú realistické bojové povely, dunivá kanónada a strašné explózie. Dobyvateľa celého obrovského územia čaká kráľovský trón, no a porazeného... bohužiaľ iba gilotína.

-JP-

RAMPART
ELECTRONIC ARTS 1992

AMIGA 500

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

CD-ROM

AMIGA, PC, ST





TOPO SOFT ZONA 0

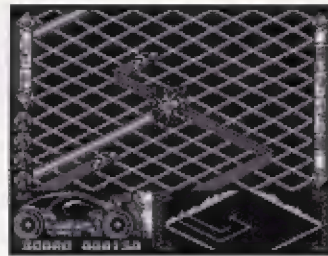
Po dlouhé době se mi dostala do ruky opět jedna z her dříve dosti čilé a známé španělské firmy TOPO SOFT - ZONA 0. Autoři této hry se nesporně inspirovali částí známého filmu z oblasti "science fiction" pod názvem "TRON", tak jako už mnoho jiných před nimi, kteří se pokusili tento námět zpracovat formou počítačové hry.

V principu jde u této hry o to: po vymezené ploše se pohybují dva fantastická vozidla (motocykly), které během jízdy za sebou zanechávají stopu, která je pro to druhé vozidlo smrtící a do níž během své jízdy nesmí narazit, takže se jí musí za každou cenu vyhnout. Počítač vždy řídí jedno z vozidel, druhé vždy řídí hráč. Taktika hráče je tedy taková, že se snaží dostat protihráče (počítač) do takové situace, aby jím řízené vozidlo narazilo do stopy, kterou zanechal váš motocykl. Možná si už vzpomínáte, že jste někdy takovou hru viděli, anebo alespoň její jednoduchou formu.

Programátoři TOPO SOFTU zpracovali tento námět opět dobře, jak to u nich již mnohokrát bylo. Hře dali zcela nový, realistický ráz - odehrává se v mnoha různých tvarovaných arénách, ohrazených vysokou stěnou. Hrací prostor je tradičně zobrazen v 3-rozměrné grafice a celou akci zahajujete ne proti jednomu, ale dvěma počítačem řízeným vozidlům, která mají v různých úrovních hry často rozdílné tvary a vjíždějí do arény z různých míst. ZONA 0 je zpracována tak, že z celé hrací plochy vidíte vždy jen určitou menší část a toto "okno" se

během jízdy vozidel stále posouvá. Pro lepší orientaci je pak v dolní části obrazovky vykreslena ve zmenšeném měřítku celá hrací plocha a čarami se zde vykresluje v reálném čase stopy, které zanechávají všechna vozidla na hrací ploše. To zcela postačuje pro přehled o tom, ve kterém místě se právě nacházíte. Celá hrací plocha je pokryta čtvercovou sítí čar, které usnadňují orientaci, protože všechna vozidla mohou jet do zatáček pouze v krocích po 90 stupňů. Váš motocykl přitom má možnost použít dvě rychlosti pohybu - normální a Turbo, které značně zrychlí pohyb a umožní předstihnout vozidla počítače, anebo je zase naopak dohnout, jsou-li před vámi. Turbo značně usnadňuje celou hru a bez této vymoženosti by se ZONA hrála jen velmi obtížně.

Hra ZONA 0, jak název napovídá, je rozdělena do mnoha zón. Začínáte v ZÓNĚ 14 - aréna je čtvercová a s využitím Turbo se dají oba vozidla počítače celkem bez problému "vymanévrovat" tak, abychom je uzavřeli v prostoru, z něhož neuniknou, po chvíli musí narazit do vlastní, nebo vaší stopy a explodují... Postupujete pak do ZÓNĚ 13, která má čtenitější tvar a musíte více dávat pozor na stěny arény. Vyskytuje se tu ale navíc motocykl, řízený počítačem, který za sebou zanechává stopu fantastických vlastností! Pokud si během hry hru ve vhodném okamžiku hru stopnete (PAUSE) a prohlédnete tuto stopu, uvidíte, že je bočně prohnutá, "jako skokanský můstek". Pokud ze správného směru na tuhle stopu najedete, její prohnutí váš motocykl



vymrští do vzduchu a tuto stopu přeskóčíte, místo abyste explodovali!

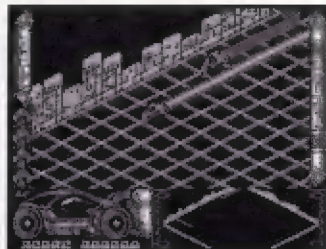
Postoupíte-li do ZÓNĚ 12, spatříte ještě čtenitější stěny arény, která má navíc na své vnitřní ploše další neprůchodné stěny a ohrazené prostory. Jedno z vozidel, řízených počítačem, pak kupodivu za sebou nezanechává plnou a neprostupnou stopu, jako obvykle, ale stopu přerušovanou, přes ní lze projet, pokud se samozřejmě trefíte. Zde se již musí opatrněji používat Turbo, protože snadno narazíte do překážky v tak klikatém prostoru. V ZÓNĚ 11 se v opět jinak tvarované aréně setkáváte z vozidlem, zanechávajícím za sebou "přeskakovací stopu" a navíc s vozidlem, jehož stopa neustále "roste a klesá" a lze ji tedy někdy rovněž projet. Aréna je už ovšem značně členitá a budete rádi, když ji vůbec zvládnete... ZONA 10 tvarem své arény připomíná brouka se 6-ti nohama a připadala mi snad nemožná na projetí... Naštěstí jsem si všiml, že má vevnitř nastavený ohrádky ze stejné prohnuté stěny, jakou za sebou zanechávalo jedno z počítačem řízených vozidel. Tuto

stěnu tedy je možno rovněž přeskóčit!

Pokud se vám podaří vymanévrovat vozidla počítače i v této ZÓNĚ 10, počítač si vyžádá přihlášení dalšího bloku programu. Od ZÓNĚ 9 má hrací aréna opět jednoduchý čtvercový tvar, avšak s jiným grafickým řešením. Na vnitřní ploše jsou sice menší ohrádky, které ale nevidíte na malé celkové mapě arény! Další ZÓNĚ jsou opět jiné, zajímavé řešení a zcela jistě vás donutí k přemýšlení, jak z toho všeho ven a jak dostat vozidla počítače do pastí. Cílem vašeho snažení pak je postoupit k finálovému souboji v ZÓNĚ 0, který vás očekává v dalším bloku této hry, který si přihrajete po ukončení ZÓNĚ 5.

Co říci závěrem? Jako většinou, mě produkt TOPO SOFTU neklamal. Hra je rychlá, vyžaduje nejen bleskové reakce, ale i kus strategie a přemýšlení. Zcela originální zpracování daného námětu je technicky, i graficky na výši a jistě pobaví mnoho z vás, pokud si tuto hru seženete. ZONA 0 nemá zvuky pro AY-3-8912, stiskem "V" si však můžete během hry zapínat realistický zvuk motoru. Nehýlí sice mnoha barvami a z čistě technických důvodů je hlavní hrací plocha dvojbarevná, avšak během rychlé akce vám to určitě vadit nebude a budete mít zcela jiné starosti. Takže nastartujte svůj fantastický vůz a šlápněte na plyn...

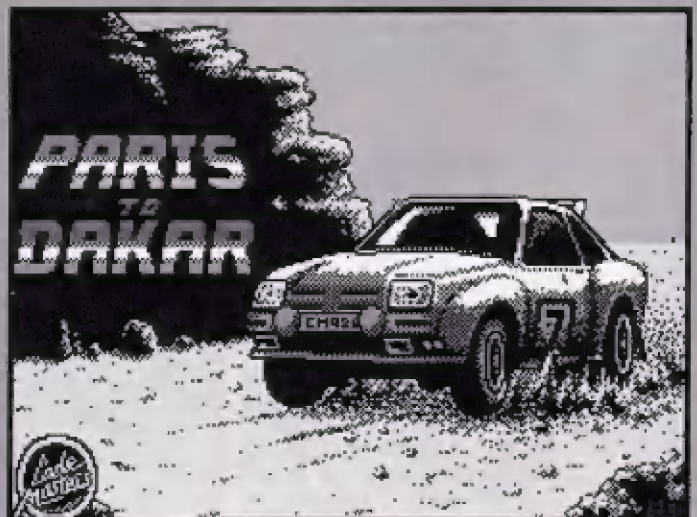
Peir



CODE MASTERS 1991 PARIS TO DAKAR

Automobilová soutěž Paříž - Dakar je u nás jistě dost populární na to, aby vás zaujala hra s tímto názvem. Ale jedna taková už tu byla - španělská hra PARIS DAKAR, kterou v 1988 vyrobila firma ZIGURAT. Tuhle hru s trochu odlišným názvem PARIS TO DAKAR nám přináší... PROCTER & GAMBLE? KODAK? Ne, ne, pouze CODE MASTERS! Pro CODE MASTERS ji programoval LYNDON SHARP, grafiku vytvořili MICHAEL SANDERSON a CHRIS GRAHAM.

Sympatická obrazovka se soutěžním vozem mne zaujala a po nahrání hry se objevilo menu s několika volbami a v dolní části obrazovky opravdu velmi kvalitně vykreslená palubní deska vozidla. No, pokud bude stejně dobrý i zbytek hry, tak se máme na co těšit! Hned v úvodním posuvném textu se dozvídáme, že lze závodit s nakladním tahačem (volba T - KEEP ON TRUCKING), nebo na soutěžním motocyklu (volba B - ON YOUR MOTORBIKE), nebo jet klasickým





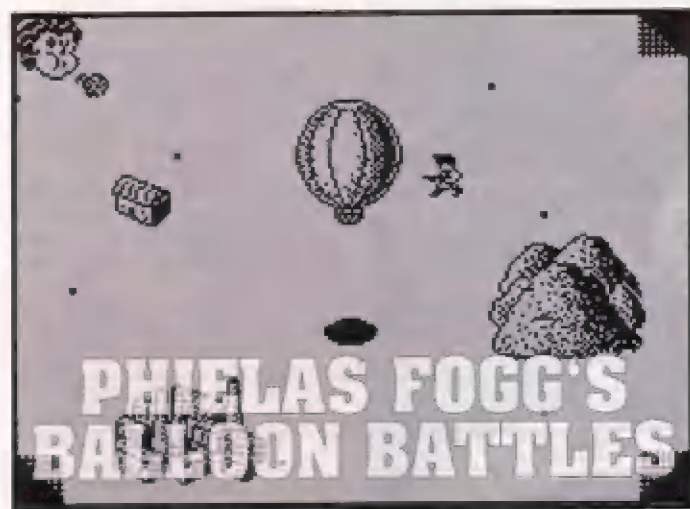
soutěžním sportovním vozem (volba C - 6R4 METRO MAYHEM). Volím si soutěžní sportovní vůz a spouštím program... Objevuje se hlavní akční obrazovka nepříliš velkého rozměru, která má ještě nad sebou 2 řádky s informacemi o průběhu závodu - umístění, čas, vzdálenost do cíle etapy aj. Zabliká nápis "GET READY - FRANCE" a po chvíli startují úvodní etapu ve Francii. Stisk SPACE - motor naskočí, bohužel zvuk se neozval žádný, ani z BEEPU, ani z AY, škoda. Po chvíli jízdy zjistuji, že tu není nijak odlišena vlastní silnice od ostatní plochy, okraje jízdní dráhy vyznačují pouze různé druhy stromů po obou stranách dosti úzké vozovky. Pchyb vpřed klasicky znázorňují pohyblivé světlé a tmavé pruhy. Dosažitelná rychlost je dost velká (není divu na tak malé obrazovce), ale nelze ji dlouho využívat, protože na jízdní dráze se začínají nečekaně

objevovat (a naschvál zrovna uprostřed) překážky - jednotlivé stromy, nebo i jejich větší počet a skaliska. Pokud nestačíte uhnout, vyletí elegantně do vzduchu a vám se na dolní palubní desce zvýší sloupec DAMAGE (poškození). Ale neděste se - uprostřed silnice se objevují i příjemnější věci. Například velký balík se znakem Červeného kříže vám po sebrání vrátí DAMAGE na menší hodnotu, trefíte-li se do dvou tyček s praporky, zvýší se vám časový limit na zdoání tohoto úseku (trati (objeví se text TIME + 5). Pokud se náhle před vámi objeví něco jako pytlík s písmenem F, je to 15 litrů paliva navíc. Jiný pytlík s písmenem T přidá vašemu vozu na určitý čas TURBO (TURBO ON) a zapíše se to do informačního řádku nad obrazovku. Obdobné lze získat WINGS (přítláčné křídlo) na zadní část vozu. Čas od času se objeví na

silnici i nájezdové rampy, které vás vůz vyvrhne do vzduchu a pokud máte větší rychlost, přeletí i pár dále stojících překážek. Budete-li mít trpělivost a pojedete trochu opatrněji, po čase vám změní barvu jízdní dráhy a nápis "EXTENDED PLAY - SPAIN" oznámí, že již jedete další část závodu ve Španělsku. Vzhled trasy je stejný, až na to, že na okrajích silnice nyní stojí palmy a uprostřed dráhy ve větší míře další skaliska a stromy. No a jelikož



zároveň dost ubylo zdravotních balíčků, nebylo mi dopřáno dojet na africký kontinent, ale celou akci jsem ukončil hlášením "VEHICLE WRITTEN OFF" - vůz je odepsán (není divu). No, ani se mi nezdá, že bych o něco přišel.



Nedávno se mi dostala do rukou velice zvláštní hra, pod názvem "PHIELAS FOGG'S BALLOON BATTLES". Jméno P. FOGGA asi každý spojuje s knihou Julese Verna "Cesta kolem světa za 80 dnů". Programátoři firmy ZEPPELIN se zřejmě rozhodli využít popularity tohoto jména k vytvoření počítačové hry, a jakou jsem se zatím nesešel - balonové bitvy. Hra sama o sobě neobsahuje nic převrátného ani objevného, ale její námět je vskutku nevšední a možná vás zaujme natolik, že si hru zkusíte zahrát (pokud ji někdo ve vašem okolí má).

Po nahrání hry máte možnost si navolit ovládání a po stisku O se ocitáte rovnou v akci. Objeví se obdélníková hrací plocha, obklopená po bocích obrázky a v dolní části různými číselnými daty. Uprostřed pak stojí velký plynový balon, připravený ke vzletu. A je třeba rychle něco učinit, protože zespodu se rychle blíží dva vojáci s puškami! Takže vystartujeme - stiskem směru nahoru a pak FIRE se náš balon zvedá ze země.

Vliv větru na pohyb

Jak všichni víme, balon je dopravní (občas i bojový) prostředek, značně závislý na větru a jeho směru. Stejně tak je to i v této hře. V rozích hrací plochy se objevují hlavy "foukajícího větru" a z jejich úst vane silný vítr. Jednou je větrná hlava v onom rohu, pak zase v jiném a sílu tohoto větru ihned poznáte podle toho, že se váš balon nepohybuje přesně podle pohybu vašeho joysticku, nebo tlačítek, ale je silně pod vlivem dujícího větru. Stisky tlačítek, nebo pohyby joysticku můžete svůj pohyb urychlit, pokud se chcete pohybovat zhruba ve směru větru, ale ten vám nedovolí pohyb proti němu - musíte počkat, až se vítr obrátí.

Cíl naší hry

Takže jsme ve vzduchu, zhruba víme, jak balon řídit, ale co máme teď vlastně dělat? Bojovat! Náš balon je první počítačový válečný balon a pohybuje se nad nepřátelským územím, plným možných cílů. Dole pod balonem vidíte kromě jeho stínu

i ubíhající krajinu, pobíhající vojáky, dělostřelecké baterie, budovy vojenských skladů a velké továrny. Vaším hlavním cílem jsou tedy děla, sklady a továrny, i když nic lze i vojáky. A jak? Shazováním velkých bomb. Řiďte balon tak, aby proletěl nad některým z těchto cílů a přesně nad nimi stlačte FIRE. Bomba po zásahu vytvoří požár a mraky kouře, které budou takto zničený cíl stále označovat.

Významy značek

Program sice nevyznačuje počty cílů ke zničení čísly, ale přehled o jejich množství máte z kreseb cílů a zmenšujících se sloupců pod nimi. Zmizí-li sloupec úplně, požadované množství tohoto cíle je zničeno a cílem tedy je, aby u všech cílů sloupce zmizely. Po levé straně obrazovky máte obrázky skladu a děla a na pravé obrázek symbolizující továrnu a hodiny, určující čas na hru. Po pravé straně zcela dole jsou na začátku hry 2 podlouhlé značky, určující počet vašich zbylých životů (máte celkem 3). V dolní části obrazovky pak jsou zleva: body za hru, počet bomb na palubě (40), množství pytlů pisku (zátěž balonu - 40), vedle množství plynu v balonu (40) a u šipky je pak výška letu balonu (1 až 4). Zcela dole v pravém rohu se v malém okénku střídavě pohybuje slunce a měsíc, symbolizující denní dobu, podle níž se mění barvy obrazovky.

Průběh boje

Snažíme se korigovat pohyb balonu tak, aby se jeho stín dostal nad některý z cílů a shodíme bombu. Ale pozor! Každé dodatečné řízení směru vám zmenšuje zásoby plynu! Může se tedy stát, že přílišným řízením se brzy připravíte zcela o všechny plyn a klesnete k zemi! Je třeba také dávat pozor na výšku letu a děla, která se otláčejí, mohou prostřelit balon a to zapříčiní ztrátu plynu. Nebezpečný může být i náraz

na některé z vysokých hor! Zmizí-li sloupce u některých obrázků cílů na bocích, musíte ničít pouze ty, u nichž ještě sloupce zůstaly. Zmizí-li u všech cílů, boj končí a startujete do dalšího levelu. Během akce lze objevit i budovu s vlahkou, z níž vylétají malé balóny. Podají se vám odhalit, k čemu slouží a jak je využít?

Závěr

Tato hra může být zajímavým zpestřením na krátký čas. Grafické zpracování je vcelku průměrné, dá se docela hrát, technické provedení rovněž celkem ujde, posuv obrazu je plynulý. Zvuk je ale dosti jednoduchý (jen dopad bomby), podpora AY žádná. Máte-li však na hry vyšší nároky, než jen si ukrátit volný čas, asi vás neuspokojí.





CRYSTAL KINGDOM DIZZY

Tak jsme se konečně dočkali - sedmá adventura s DIZZYM v hlavní roli se konečně objevila v českých zemích (doufám, že i na slovenských). V nedávno otíštěném článku o novém DIZZY jste se dozvěděli prvních pár údajů o této hře, která má být dána na anglický trh v listopadu 1992. O tom, že sedmá DIZZY je prodávána za vyšší cenu, jsem vás už informoval - má to být mimo jiné z důvodu, že hra se skládá vlastně ze čtyř na sebe navazujících dějových částí a hráč po vyřešení každé z nich obdrží heslo, s pomocí něhož pak může ve hře pokračovat ihned v další části, bez toho, aby se zdržoval novým procházením části již dříve vyřešené. Rozhodně je to dobrá věc, protože CRYSTAL KINGDOM DIZZY bude asi nejrozsáhlejší hrou ze všech doposud. Počet jejích obrazovek jsem zatím nestačil spočítat, ale mám dojem, že to přes stovku bude, takže se máte na co těšit!

Abyste se mohli už na hru těšit, využiju svých dosavadních znalostí s první částí hry a naznačím vám, jaké problémy zde DIZZY musel řešit. Začátek moc složitý není a určitě byste na to přišli i sami - takže začínáme...

Jednoho krásného dne si to DIZZY vykračuje po své lesní vesničce a zastaví se u DAISY. "Ahoj DAISY!" "Drž se zdaleka od mého domu", na to ona. Ale, copak se jí stalo? Pak si to namíří k nedalekému domku DORY a vejde dovnitř. "Mmm, tady to fajnoví", říká DIZZY DOŘE. "Ach DIZZY, chtěla jsem upéct tyhle pěkné koláče a najednou nejde elektrína". "No to je nadálení", říká DIZZY a přemýšlí, co by se s tím dalo dělat. No jo, elektrárna je za vesnicí v domku, ale on nemá žádné nářadí, tak co teď? Zajdu znovu k DAISY, snad něco má doma. Jenže DAISY bručela pořád stejně, asi si myslela, že to zavinit všechno on. Využil chvíli a vskočil

dovnitř jejího domku - snad něco najde. Ale kdepak, našel jen nepotřebný bič (WHIP), co s ním? A tak zamyšleně prochází od domku k domku, přeskakuje mezi stromy a zastavil se u dědy GRAND DIZZYHO. "Ahoj!" "Neotravuj mě teď DIZZY, mám moc jiných starostí", říká děda.

No, no, copak jsou dneska všichni tak naštvaní, myslí si DIZZY a jde raději za vždy dobře naladěným DENZILEM do jeho dílny. "Zdar DENZILE, vypadáš dost zaměstnaný", říká mu. DENZIL totiž cosi pilně spravuje u stolu. "Ale,

konečně vyzkouší, jestli to s tou studnou nejsou jenom řeči! Sebral minci, vyskočil na studnu a hodil ji dovnitř... Něco tam zašumělo a ozval se hlas - "Sorry, ale přijímám pouze drahokamy a bankovní listiny". A sakrá, pomyslel si DIZZY a asi těše zanedával... No to jsme to dopracovali, tak už i Studna splněných přání si vymějšli... Drahokamy! Kde bych to jako měl vzít? Jak tak šel, nedíval se na cestu a málem spadl do vodopádu za studnou. No jo, tam se stejně nikdy nedostanu, je to strašně moc vody. Ale kdo ví, co je za tím vodopádem,



zkouším spravit dědovi GRAND DIZZYMU brejle, ale kdesi sem ztratil část nářadí. Nenašel jsi něco?" "Sorry, nic sem nenašel", říká na to DIZZY a raději jde zase ven. A aby si zkrátil cestu dolů, seskočil z výšky. Dopadl těsně u staré studny, které všichni říkali Studna splněných přání. Ale co to záhlédl, když padal shora, něco se lesklo na mráčku! No jasně - zlatá mince (GOLD COIN)! Tak teď

říká se, že prý nějaká jeskyně...

No jo, ale vždyť děda kdysi vykládal, že se dá dostat do krajiny za vodopádem přes mráčky na obloze! A jen si to pomyslel, už stál u DENZILOVA domku a vyrazil mohutným skokem vpřed. Bylo to nesmírně těžké, stále se propadal dolů a jen s nejvyšším úsilím dopadl těsně nad okraj vodopádu. Uff, vylezl ještě nahoru po strmé stěně a

vstoupil do lesa. No jasně, DENZIL tu byl asi taky, vždyť tohle je jeho šroubovák (SCREWDRIVER). Spokojeně ho sebral a dobře naladěn se vrátil zpět do vesnice. Jak asi tušíte, ihned zamířil do domku DENZILA. "No to je vynikající, ty jsi našel můj šroubovák! Díky. Teď už teda nebudu potřebovat tenhle montážní klíč", končí svou řeč DENZIL a podává DIZZYMU nepotřebné nářadí (SPANNER). Ten se nesmírně zaraduje, protože s tímhle by mohl pomoci DOŘE...

Rychle slezl dolů a utíká k vesnické elektrárně. No jasně, tímhle klíčem to musí jít, říká si DIZZY a dotáhne pár uvoštěných šroubů na generátoru. Ozve se hlasitý rachot, výfuk motoru zabafá několika mráčky kouře a starý motor generátoru se probudí k životu!

DIZZY si teď spokojeně může zajít k DOŘE, dát si jeden z těch koláčů, které chtěla upéct. Zaklepe na dveře a vstoupil do domku. "DORO, tak jsem opravil ten generátor." "To je skvělé DIZZY, nechceš jaden z mých koláčů?" "Dik", říká DIZZY a cpe si velkou buchtu (CAKE) do svých kapes. Seskočil dolů a rovnou před chudáka slona CJ, který tu už delší dobu postává. "Nenašel jsi nějaké oříšky?", ptá se smutně CJ. "Ne, ale mám tady pěkný koláč." "No to je skvělé, nech mi ho, prosím tě!" DIZZY se slitoval nad nenasytným CJ a dal mu svůj těžce vydělaný koláč. Ale CJ věděl, co se sluší a půjčil DIZZYMU svůj krásný deštník (UMBRELLA), který nosil vždycky sebou.

No jo, pomyslel si DIZZY, teď bych se vlastně mohl podívat, co je za tím vodopádem, když mám deštník, nenamočím se! A utíká k vodopádu. Proud vody zabušil po deštníku a DIZZY prošel vodní stěnou do nitra jeskyně! Fuj, netopýři, musím si dát pozor, pomyslel si, prošel dál a přeskočil pár jazýrek. Ještě že tady stále svítí ty pochodně, ale nesmím se popálit. Co se to tam ale třpytí nahore? Hal Diamant! DIZZY popadl drahocenný objev (DIAMOND) a utíká zpátky, aby mu ho snad někdo nesebral. Když pak míjel Studnu splněných přání, vzpomněl si, co říkal ten hlas - že prý bere jen diamanty! Postavil se tedy znovu na studnu a pustil diamant dolů... "Velké díky, jsem Velký Duch Studny a splním ti jedno přání..." "Hmmm...", DIZZY najednou neví co by řekl, ale pak si





vzpomene: "Můžeš udělat to, aby zase děda GRAND DIZZY se mnou začal mluvit?" "Tvé přání bude splněno!" DIZZY byl velmi rád, protože s dědou GRAND DIZZYM si vždy dobře popovídá a dnes je v takové divné náladě... Zamýšlený DIZZY se zastavil u domku DENZILA a vešel do jeho dílny. "Zdar DENZILE, už máš hotové ty dědovy brýle?" "Jo, tady je máš", říká DENZIL a podává opravené brýle. Tak a teď už by děda mohl mít, co mu chybí, pomyslí si DIZZY a křepe na dveře dědova domku. "Tady jsou tvé brýle, dědo." "Ach děkuji ti, DIZZY." "Vypadáš dnes nějaký utrapený, dědo", neodpustí si DIZZY poznámku, protože i s brýlemi na nose se GRAND DIZZY stále tváří velmi smutně a utrapeně. "To tedy jsem, DIZZY, to jsem...", odpovídá děda a to bylo všechno, co se DIZZY dovedl.

Co pak mu může ještě chybět, přemýšlí DIZZY. Když tak uvažoval o tom, s kým už dnes mluvil, vzpomněl si na DYLANA. No jo, on si sedí tam v tom svém domku nahore a nikdo se k němu nedostane, protože musí přeskóčit tu velkou díru. Možná ten by něco věděl... Když pak ale stal ve ve své vyšce a před ním byla hluboká propast před DYLANOVÝM domkem, zvažoval. Jak tak ale stal, vzpomněl si na bič, který sebral u DAISY. Zasmátral v kapse a pohledl na vetve nahore. Rozmáchnul se bicím a jeho konec se omdlal na větvi. Kde se na mě hrabe ten slavný INDIANA JONES, pomyslel si a už byl na druhé straně. "Tak jak to dě DYLANE?" "Jen klid, brácho", nedal se vyrušit DYLAN a poslouchal dale novy pásek s hvězdami pop music. "Co to tu máš?" ptá se DIZZY. "Ale to sou dědovy noviny, dělám si o mých hvězdách." "A nemyslíš, že už to máš přečtené?" ptá se DIZZY. "Proč ne, zrovna jsem si to dočítal, můžeš si ty noviny vzít." Díky, odpoví DIZZY a utíká s novinami (NEWSPAPER) k dědovi GRAND DIZZYMU. Tu máš své noviny, dědo. Díky DIZZY.

odpoví GRAND DIZZY a začte se do novin ve zlem tušení. "Ach DIZZY, co teď budeme dělat, poklady ZEFFARU byly ukradeny", vykřikne děda. Zná totiž tu starou legendu, která říká, že zmizeli poklady ZEFFARU z Ledového Paláce, stihne celou zemi strašná pohroma. "Mohu nějak pomoci?", ptá se DIZZY. "Musíš najít poklady a vrátit je zpět na posvátné místo do svatyně. Mnoho štěstí!" ukončí děda řeč a zmizelý usedne do křesla.

A tak tedy končí první část CRYSTAL KINGDOM DIZZY. I když teď víte, co se stane, přece jen se budete muset snažit, abyste první část dořešili. Budete muset objevit domky všech postav hry, objevit způsob komunikace s členy vajíčkového národa, uvést zprvu do pohybu nefunkční vylahy ve vesnici a další věci. Jak tedy vypadá sedmá DIZZY adventura? Rozhodně dobře. Začátek hry sice nepůsobí vůbec složitě a má "jen" 18 obrazovek, ale to je jen začátek. Zbyvájí mu ještě tři dlouhé části - druhá se odehrává na pirátské plachtenci (BLACKHEART'S PIRATE SHIP), třetí na pouštním ostrůvku (DESERT ISLAND) a poslední část v Ledovém paláci (ICE PALACE).

Je obdivuhodné, že se do hry bez přitvářených dílů podařilo nacpat celý dlouhý děj a grafiku. Rekl bych však, že se to muselo projevit na určitých úsporných opatřeních - DIZZY zde už nejlí nepohybuje ústy a například tekrová okna nejsou již průhledná, jak tomu bylo u DIZZY 5. Je ale rovněž vidět, že CODE MASTERS hru dlouho vyvíjeli a první verze její obrázky byly očištěny v Sinclair User koncem 1992 se poznatelně liší od mnoha testované verze. A musím vám říct, že výsledná verze je o poznání graficky lepší. Je v ní více detailů a celkově působí zajímavěji, než první varianta. Mám rovněž dojem, že grafiku dělal někdo jiný (nebo zde nic o autorech), protože je dělána trochu jiným stylem - například stromy jsou zajímavější a

působí přirozenějším dojmem. Kvalitu CRYSTAL KINGDOM DIZZY dokresluje i obrazek v dolní části pod akční obrazovkou, kde vlevo sedí DIZZY a na hlavě má kloubouk, ne nepodobný tomu, který nosil INDY. Vpravo pak vidíme otevřenou truhlu s pokladem. Tato spodní kresba je rovněž nová a nebyla na první verzi hry.

Co tedy říci na závěr? Mám dojem, že hra bude pro většinu z vás zajímavá. Je kvalitně zpracovaná, 128K verze má hezkou doprovodnou hudbu. Na 48K strojích ovšem není zvuk žádný, ale to jen proto, že se nepodařilo známého s Amigou, můžete se na hru podívat i v této 16-bitové verzi (ta je opravdu skvělá). Díky CODE MASTERS za opět další kvalitní DIZZY! A my se k ní opět v dalších číslech FIFA vrátíme a čekáme si, co potkálo DIZZYHO v dalších částech jeho putování za poklady ZEFFARU. Tak ahoj!





TOYOTA CELICA GT RALLY

Program TOYOTA CELICA GT RALLY je další z řady automobilových simulací firmy GREMLIN. Naposledy jsme psali o programu LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE, který hráčům přiblížil silniční závody automobilů. TOYOTA CELICA vám má naopak přiblížit skutečnou závodní rally. Žádné poklidné okruhy po trase, ale ostrou jízdu v členitém terénu s množstvím mírných i prudkých zatáček, s nimiž se musí vypořádat jak řidič vozu, tak jeho spolujezdec. A to je další novinka, kterou TOYOTA CELICA hráčům přináší. Kromě řízení náročného sportovního vozu se musí převést i do spolujezdce a připravit si tzv. itinerář s podrobným rozpisem trasy, všech jejích zatáček a jejich obtížností. Teprve pak vyráží na trasu a svádí neúprosný boj o sekundy, které pak rozhodnou o jeho postupu do dalších tratí světové rally...

Dříve, než přikročíme k praktické jízdě, proberme si, jak probíhají úvodní fáze programu. V úvodním bloku hry se ještě zachoval test, kde musíte podle náhodně nastavených dvou silničních značek vložit odpovídající čísla z manuálu. Pak už se objeví pár obrázků, znaky GREMLINU a TOYOTY a pak už první menu:

SET CONTROL PREFERENCES

CONTROLLER: Joystick port 1, (2, Keyboard)

GEARBOX: Automatic (Manual)
STEERING RETURN: Automatic (Manual)

REVERSE STEERING: Off (On)

V tomto menu si tlačítky 8 a 9 posouváte zvýrazněný text nahoru a dolů a dále tlačítky 6 a 7 měníte možnosti (např. různé volby ovládání). Zpočátku doporučuji v řádku **CONTROLLER** nastavit klávesnici (Keyboard) a v dalším řádku převodovku (**GEARBOX**) na automatickou. **STEERING RETURN** (návrat řízení) znamená to, že pokud je nastavíte na manual, tak po

natočení volantu např. doprava, následuje jeho automatické vyrovnání a návrat volantu do střední polohy. Pokud nastavíte volbu na manual, musíte po zatáčke vyrovnat volant ručně. **REVERSE STEERING** vám obrátí smysl řízení, nechte proto **OFF**. Stiskem **SPACE** se volba přenesou do nové tabulky s informací, jak je ovládání nastaveno a čím se co bude ovládat:

GAME INFORMATION

FORWARDS/Y - SPEED UP

(Joystick vpřed, nebo Y = akcelerace)

BACKWARDS/H - SLOW DOWN

(Joystick vzad, nebo H = zpomalení)

LEFT/O - STEER LEFT

(Joystick vlevo, nebo O = doleva)

RIGHT/P - STEER RIGHT

(Joystick vpravo, nebo P = doprava)

FIRE/SPACE - DOES NOTHING

(nedělá nic, pokud je automat. převodovka)

OTHER CONTROLS: (Další ovládání)

W - Pause game, Q - continue (pozastavení hry a pokračování)

BREAK - Restart Game (nový start hry a volba trénink / závod)

A - Changes Preferences while driving (lze měnit preference během hry - volba ovládání atd.)

Po stisku **SPACE** program skočí do další volby "WHAT NEXT?" (Co dále?) Máte tyto možnosti:

a) **START THE TOYOTA**

WORLD RALLY (start světové rally)

b) **PRACTICE A STAGE** (trénink jednotlivých tratí)

PRACTICE IN WHICH COUNTRY? (ENGLAND, MEXICO, FINLAND)

Zde si navolíte, kde chcete trénovat. Nezdá se mi ale, že by se země nějak na prvý pohled lišily. Zvolíme-li kteroukoliv zemi, akce se ihned přepojí na pohled do kabiny vozu s výhledem na trasu. Po dalším stisku **SPACE** motor naskočí do obrátek a máme-li navoleno automatickou převodovku, stačí pohyby joysticku, nebo tlačítka Y, H, O a P řídit vůz po trati. Zpět k ostré jízdě se vrátíte stiskem **BREAK**.

PŘED STARTEM TOYOTA WORLD RALLY

Zvolíte-li si start světové rally, nejdříve si v menu **CURRENT PLAYER LINE-UP** zvolíte jméno řidiče. Je nastaven Rustle Brookes, avšak stiskem C si lze jméno změnit na vlastní, nebo i zadat až jména 4 hráčů. Pak se již přihraje první závod šampionátu a spafíte další menu s názvem **ENGLAND STAGE 1**. Za textem **DRIVER ON START LINE** je jméno řidiče na startovní čáře. Stiskem **SPACE (FIRE)** startujete závod, nebo po stisku P vstupujete do přípravy vašeho spolujezdce (co-drivera) na závod.

PŘÍPRAVA SPOLUJEZDCE

Doporučuji každému seznámit se před startem s tratí etapy. Do této fáze vstoupíme stiskem tlačítka P. Objeví se text **CO-DRIVERS NOTES** (Poznámky spolujezdce) a uprosřed dvě hlavní obrazovky. V levé části je čtvercové okno, v němž se stisky **SPACE** posouvá vždy po malých úsecích tratí závodu kupředu. Chcete-li se vrátit zpět, stisky **ENTER** se trat bude posouvat zpátky. V pravém okénku pak jsou pod čísly 1 až 8 uvedeny značky (šipky), vyznačující směr a ostrost zatáčky. Číslo 1 až 3 jsou pro zatáčky doleva, čísla 4 až 6 pro zatáčky doprava. Ostrost zatáčky pak je vyznačena jednou až třemi šipkami vedle sebe - jedna šipka je snadná zatáčka (**EASY**), dvě šipky zatáčka středně ostrá (**MEDIUM**) a tři šipky jsou zatáčka pravouhlná, tedy těžká (**HARD**).

V praxi to pak vypadá tak, že si posouváte trat kupředu, posoudíte zatáčku a ve vámi zvoleném místě před zatáčkou stiskem příslušného číselného kódu zatáčky umístíte šipkový kód. Nejste-li později spokojeni, můžete kód zatáčky stiskem **D** (Delete) vymazat a vložit tam jiný, nebo ho posunout blíže k zatáčke, nebo dále před ní. Význam šipkových kódů pro praktický závod je ten, že během jízdy se vám ve vámi zvolených místech na levé straně čelního skla vozidla promítají

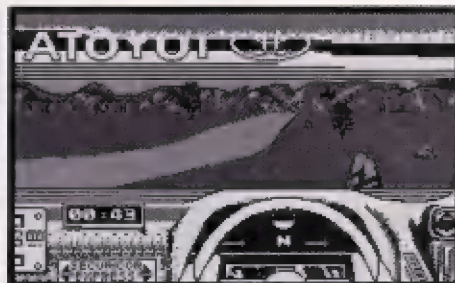
šipkové kódy zatáček, takže řidič v předstihu vidí, zatáčka jakého směru a ostrosti bude následovat. Stiskem **O** (Quit) opustíte přípravu spolujezdce a můžete zahájit vlastní závod.

VLASTNÍ JÍZDA TOYOTOU

TOYOTA CELICA má simulovat sportovní jízdu rally. To znamená, že asi nemůžeme čekat "procházku parkem", ale těžkou jízdu na mezích možností jezdce. A v praxi to tak je i s tímto programem. Jízda s TOYOTOU není poklidné točení zatáček vlevo vpravo a rovinka. Na to zapomeňte! Po nastartování motoru (text **START YOUR ENGINE**) a odpočítání posledních sekund do startu, přidáte rychlost a musíte ukázat, co umíte. Vůz se snadno dostává při větší rychlosti do smyku a vyjetí z trasy je to první, co se vám může stát. Předpokladem je opravdu nácvik jízdy v tréninku. Vyjedete-li z trasy více a narazíte do balvanů, nebo do stromu, rozbijete si přední sklo, což je velmi věrně zobrazeno i v programu. Pak ale následuje penalizace 20 sekundami času navíc, nové startování motoru a rozjezd. Pokud se vám havárie stane 2 krát, nebo i více, nepočítejte moc s postupem dále, protože váš čas bude už velmi špatný. Musíte se naučit jezdit tak, abyste nedostali trestné sekundy. Vypíatilo se řídit vůz z klávesnice krátkými stisky tlačítek, čímž se vůz nedostával tak snadno do smyku. Pokud vyjedete z tratě, dá se ještě pomalým korigováním směru projet mezi stromy a kameny zpět na trat a pokračovat dále, z čehož je vždy menší časová ztráta, než trestných 20 sekund a nový rozjezd. Blíží se cíl poznáte podle silné čary na silnici a dospějete-li až zde, je naděje na dobré umístění, pokud jste nedostali trestné sekundy. Po dojezdu následuje výsledková tabule a pokud se dosaženým časem umístíte do 9 místa, je to dobré. V dalších etapách se vždy nové časy sčítají se starými. A že to zajet lze, potvrzuje i to, že jsem po průměrném tréninku měl jednou i 2 nejlepší čas. Pokud hraje více hráčů, jede ten další vždy po dojetí předchozího jezdce do cíle etapy.

TECHNICKÉ PŘÍPRAVENÍ

Po této stránce musím TOYOTU dokonce pochválit. Nejenže je tu velmi dobrý prvek přípravy spolujezdce, ale je zde i velmi zajímavý prvek jízdy - velmi realistické pohyby volantu a obě řidičovy ruky, které v závislosti na





ivaru tratě stále a plynule točí volantem, což navozuje pocit opravdové jízdy sportovním vozem. I na předním skle vidíme nalepenou štítku TOYOTA, ovšem pozpátku, protože se díváme zevnitř vozu. Pohyby hor na obzoru v zatáčkách jsou bázňné, silnice se točí docela plynule a je zřetelně odlišena od okolní trávy. Chybí mi však alespoň nějaké čáry na silnici, které by více zdůrazňovaly pohyb vozu a jeho rychlost, takto jízdu pocítujete jen ze záhybů silnice a z ubíhajících stromů po bocích. Zato jsou zde zabudovány údolí i kopečky, takže při jízdě se silnice zvedá a klesá, což opět přidává na realitě. No a nakonec je tu řadičí páka, která se vždy objevuje po levé straně volantu (vůz má pravostranné řízení), vždy když řadíte a věrně napodobňuje pohyby skutečné řadičí páky vozu.

VYBAVENÍ VOZU

Přístrojové vybavení počítačové TOYOTY je dosti skromné. V podstatě uprostřed za volantem vidíte během jízdy průběh řazení (N,1,2,3,4,5) a po bocích dvě ručičky bez stupnice - ta levá ukazuje otáčky motoru a ta vpravo rychlost vozidla. Dalším přístrojem jsou pak už jen hodiny v pravé části panelu, které ukazují čas jízdy v minutách a sekundách - a to je všechno. Někdo určitě namítne, že je to chudé vybavení, ale sám na sobě jsem poznal, že během šilené jízdy na čas, sledování zatáček a vybrání smyků, není vůbec čas na další rozptylování se přesnou rychlostí, otáčkami a jinými věcmi.

ZÁVĚR

Co říci na konec? Každý asi bude mít jiný názor. Většinou byla

TOYOTA dost kritizovaná za obtížnost jízdy, chabé vybavení, nejsou zde ani žádná vozidla jiných závodníků. Při dobrém zvládnutí řízení se však lze celkem dobře umístit v etapách a vy máte alespoň pocit, že opravdu musíte řídit náročný sportovní vůz v těžké rally a ne žádnou koloběžku v parku. Grafika je vcelku solidní, zvuk (jen BEEP) podporuje otáčky motoru a řazení.



takže nyní už je jen na vás, zda vás popis zaujal natolik, že nastartujete svou počítačovou TOYOTU a vyrazíte...



Túto výbornú hru, v ktorej môžete uplatniť svoje stavebné schopnosti, pre vás pripravila v roku 1989 firma SCREEN 7.

Po nahraťi hry sa stlačením klávesy "SPACE" preniesiete do menu CONTROL, v ktorom si môžete navoliť spôsob ovládania, ktorý vám vyhovuje. Po jednotlivých ovládačoch sa presúvate taktiež klávesou "SPACE". Pokiaľ máte vybrané ovládanie, stlačíte klávesu "ENTER".

Teraz sa vám na obrazovke vypíše nasledujúca tabuľka:

SHEET 01 (POSCHODÍ 01)
BUILD 01 (STAVBA 01)

To znamená, že stavíme prvú stavbu a tá má jedno poschodie. Po prečítaní tabuľky stlačíte FIRE.

Teraz po prvýkrát uvidíte svojho murára. Ležia pred ním dva stĺpce tehál. Vidíte, ako žeriav priváža ďalšiu tehlu alebo stĺp. Tiež tu na murára padajú akési pohybujúce sa závažia a tehly. Ak naň spadne tehla alebo závažia, murár sa posadí na zem ako omráčený a musí sa otrepať. Tým stratíte energiu. Energia je zobrazená v modrom stĺpci s

pisomenom E. Ak sa vám minie všetka energia, nad vašim murárom začnú lietat hviezdičky a stratíte jeden zo svojich troch životov.

V prvej fáze hry musíte teda postaviť jedno poschodie, čo je päť tehál vedľa seba na stĺpcoch. Ak stlačíte FIRE a nachádzate sa práve tam, kde leží tehla alebo stĺp, potom tento predmet vezmete do ruky. Tento predmet sa zobrazí v okienku, vedľa ktorého je nakreslená ruka. Môžete niesť len jeden predmet!!! Opätovným stlačením FIRE zase predmet položíte na zem. Po stĺpe sa dá pohybovať smerom hore a dole, ale len keď je správne postavený. Stĺp postavíme tak, že ho vezmeme do ruky a položíme presne na stred niektorej tehly, ktorá tvorí podlahu alebo poschodie, nikdy však nie tam, kde je už viacej tehál alebo iný stĺp. Podlahu tvorí len jeden rad tehál, po ktorej sa vždy pohybujeme. Ak ste stĺp správne postavili, zmení svoj ornament. Na tento stĺp už môžete vyliezť a postaviť na neho tehlu. Tehly sa dajú stavať aj cez stĺp, ale len jeden stĺpec tehál na každej strane stĺpa. Žeriav vozí materiál na

voľné miesto, kde ešte nie sú štyri tehly. Ak postavíte stĺp a nedáte naň tehlu, žeriav na dotyčný stĺp nemôže ukladať ďalší materiál. Toto vadi najmä vo vyšších poschodiach, keď žeriav ak nemá kam ukladať materiál, vozí a ukladá tehly až na posledné poschodie. Vy by ste museli chodiť dole, postaviť stĺpy, ktoré privezol, pretože keď nepostavíte stĺp, tak žeriav neprivezie ďalší a ten by vám napríklad chýbal na hornom poschodí. Preto sa radšej snažte na každý postavený stĺp položiť ihneď tehlu.

Z podlahy a jednotlivých poschodí občas vyliezajú "HADY", ktoré po murárovi stríeľajú. Ak vás strela zasiahne, tak sa vám minie energia. Pokiaľ na telo "HADY" šliapnete, môžete sa rozlúčiť z ďalším životom. Je možné sa ich zbaviť hodením kľúča. Ten sa hádže stlačením FIRE + HORE (DOLE) + VLAVO (VPRAVO). Občas spadne zhora guľa, z ktorej sa po dopadnutí vyvinie veľmi rýchle "OHŇIVÁ PRÍŠERA", ktorá vypušta "MALÉ OHŇIKY". Ak sa stretnete s "OHŇIKOM" alebo s "OHŇIVOU PRÍŠEROU", stratíte život. Môžete ich zničiť hodením kľúča. V pletej stavbe občas miestnosťou prejde robot "TEHLOŽRÚT", ktorý žerie tehly zo stavby, na ktoré práve narazí a tým spôsobuje materiálne škody. Pri stretnutí s ním sa murárovi trochu minie energia.

Ešte k tabuľke umiestnenej napravo vedľa obrazu stavby:

SCORE - snáď ani nemusím vysvetľovať, ale pre menej skúsených uvádzam, že tu sa vypisuje počet bodov získaných za stavbu.

BONUS - čas, ktorý máte určený na postavenie tejto stavby tak, aby zodpovedali poschodiá počtu poschodí, uvedených na začiatku v tabuľke SHEET xx

BUILD xx

Na prvú stavbu je čas 1100 jednotiek. Tento čas ubieha po 10 jednotkách. Ak vám príde čas na

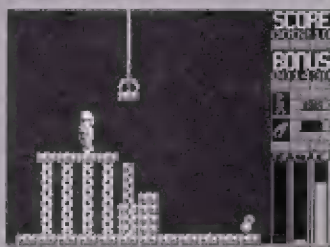
nulu, stratíte život.

Vedľa kresby vášho murára máte uvedený počet životov.

Pod písmenom F je nakreslený počet poschodí, ktoré máte postaviť. Vždy keď nejaké postavíte, čiarka príslušného poschodia zhrubne.

Pod písmenom A je zachytená výška, v ktorej sa murár pohybuje.

Specialsoft
Robert Chotáček





SEYMOUR AT THE MOVIES

Vedľa nám už dôverne známeho DIZZYho vytvorila firma Code Masters ďalšiu pôvabnú postavku - Seymoura. Možno ste sa s ním už zoznámili v miniatúrnej hre "SEYMOUR: TAKE ONE", ktorú časopis Your Sinclair uviedol na kazete pripojenej k decembrovému číslu, v roku 1991. Tam má Seymour za úlohu natočiť scénu ako zachraňuje dievča pred idúcim vlakom, vyvolať film a premietnuť ho. Riešenie iste nerobilo nikomu veľké problémy, inak je to s hrou SEYMOUR AT THE MOVIES (Seymour hrá vo filmoch), ktorá sa v obtiažnosti vyrovná príbehom Dizzyho.

Putovanie Seymoura po obrazovke je obohatené o ďalšiu dimenziu, t.j. okrem pohybu vľavo, vpravo a skoku môžete na niektorých obrazovkách pomocou FIRE vkročiť buď do dveri, alebo odpočít do kolmej uličky medzi ateliérmi. Známostenie hernej mapy je preto trochu zložitejšie. Vrecko na tri veci má Seymour zorganizované systémom FIFO, tzn., že môže položiť najprv vec, ktorú si vzal ako prvú. Zbieranie a ukládanie predmetov sa ovláda tiež tlačítkom FIRE. Ale podme už k vlastnému príbehu.

Seymour, ako medzinárodná filmová hviezda, prišiel limuzínou k Hollywoodským ateliérom. Vľavo je rušná dvojprúdová cesta, kde mu zájde auto. Vpravo je strážca, ktorý Seymoura nespoznáva a nepuší ho dnu, Seymour sa musí vrátiť do auta (pomocou FIRE) pre slnečné okuliare filmovej hviezdy (A PAIR OF MOVIE STAR SUNGLASSES), nachádza tam tiež ruku (HAND). Potom už strážnik nemá pochybnosti o jeho identifikácii a Seymour môže pokračovať ďalej okolo nepríjemnej sekretárky Pipy, okolo pokazeného výťahu až k lesu, kde sa točí film o Tarzanovi. Tarzan, ktorý hovorí mgambecky, Seymourovi nerozumie a tak sa s ním nemazná.

Seymour preto radšej ustúpi a vkročí (zase pomocou FIRE) do bludiska medzi ateliéromi. Nájde anglicko-mgambeský slovník (ENGLISH - MGAMBESE DICTIONARY) a zanesie ho Pips. Tá je rada, že môže začať písať text a prezradí Seymourovi, že veľa "Som Seymour - priateľ všetkých" sa povie v mgambeštine "Umgawal", s týmto slovom sa už Seymour dostane okolo Tarzana do lesa, kde je na stromoch šesť chatrčí. V nich nájde Seymour rôzne veci: kožené sako (LEATHER JACKET), nohu (LEG), skákajúcu loptu (BOUNCY BALL), francúzsky kľúč (SPANNER).

V jednej bude je zavretý

kapitán Beardy, ktorému sa stratil papagáj. Papagáj je v ďalšej chatrči, ale nenechá sa chytiť, chce sušienku. Za lesom je rieka Umbabwe a na brehu miesto pre štart balóna. Balóna však niet nikde. Skok do vody znamená istú smrť utopením. V tejto fáze viac Seymour v lese nedokáže. Môžeme prezradiť, že je úplne zbytočné pokúšať sa zobrať kľúč zobrazený hore na strome pri rieke. Nejde to, je to "chyták".

Seymour sa vracia do kancelárii a francúzskym kľúčom opraví výťah. Na prvom a druhom poschodí nájde veľa predmetov: vypustený balón (DEFLATED BALLON), kľúč k ďalšiemu ateliéru, ruku (HAND), fľašu s nápojom neviditeľnosti (BOTTLE OF POTION), hlavu (HEAD) a POM POM.

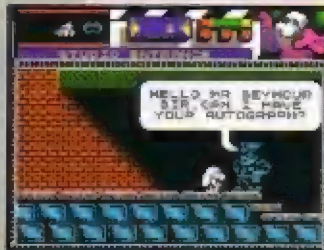
S dvomi kľúčmi sa vydá Seymour do uličiek medzi ateliéromi hľadať správne dvere. V prvom štúdiu, pri vchode ktorého leží drevená palica (WOODEN MALLET), sa natáča rozprávkový príbeh zo Zeme Oz. Na vrchu hradu je pohlodený kľúč k ďalšiemu štúdiu a od dievčatka Dorothy sa dozvie, že jej priatelia sú smutní. Pravdepodobne ide o leva, ktorý stratil odvahu, strašiaka, ktorý chce byť múdry a železného drevorúbača túžiaceho po srdci.

V ďalšom štúdiu získa tri užitočné predmety. Motocyklista mu dá za kožené sako pumpu k bicyklu (BIPE PUMP). V obchode vymení Seymour so Sindy POM POM za chuťnú sušienku pre papagája (DELICIOUS PARROT SNACK) a ešte nájde kľúč k novému ateliéru.

V treťom štúdiu sa točí krimi. V knižnici leží mŕtvola, tri nové lesklé zlaté doláre (SHINY NEW GOLD DOLLAR) a krabička značených kariet falošného hráča (DECK OF MARKED CARDS). Seymour sa však radšej ničoho nedotýka, aby neporušil dôkazy pre vyšetrovanie.

S kľúčom z Malt shopu sa ocitne Seymour v prostredí sci-fi filmu. Na stanici teleportu nájde srdce na kľúčik (CLOCKWORK HEART). Teleport sa aktivuje počítačom. Po odpočítaní do päť sekúnd sa Seymour odvážne vrhne do dveri nulového transportu. Je prenesený na kozmickú základňu, ale padá do šachty a zahynie na ostrých hrotoch. Tadiaľto zatiaľ cesta nevedie.

So sušienkou a pumpou ide Seymour znovu do lesa za Tarzanom. Vytláka papagája Polly z jeho úkrytu do budy kapitána Beardyho vyžaduje trpezlivosť. Sušienku je potrebné položiť dovnútra chatky tesne ku dverám.



Polly nad ňou poletuje a keď vyleti von, Seymour sušienku zdvihne. Vonku ju položí na rozhranie obrazoviek a potom znovu opakuje postup pri dverách do chaty Beardyho. Kapitán je šťastný, že má zase Polly a púšťa Seymoura pre dýku (DAGGER) a kľúč k nasledujúcemu ateliéru.

Na brehu rieky našťastie Seymour pumpou balón a v jeho koši za bezpečne prepraví cez riekku. Tu tiež nachádza zaujímavé veci: rameno (ARM), kyticu kvetov (BUNCH OF FLOWERS) a domčeku potom gumové rukavice (PAIR OF RUBBER GLOVES) a ešte jeden kľúč k filmovému štúdiu. Cestu balónom musí podniknúť cez riekku celkom štyrikrát, pretože môže

predmety preväzať len po jednom.

S novými kľúčmi sa dostane k šerifovi, ktorý vymenuje Seymoura za svojho zástupcu a poverí ho vyšetrovaním vraždy. Dolu vo väzení nachádza Seymour telo (BODY) a na skrínke v kancelárii zatykač (ARREST WARRANT).

V štúdiu, pri vchode ktorého leží druhá noha (LEG), sa filmuje asi nejaký western. Pri kaktuse sa váľa druhá ruka (ARM). V saloone stojí zločinec s puškou v ruke a bráni vstup na schodisko do prvého poschodia. Seymour ho obviní z vraždy. "Zatykač nestačí", vraví zlosyn, "bez dôkazov si nenechám nič prišiel". Pre dôkazy sa vydá Seymour k mŕtvemu mužovi do knižnice. Vezme si falošné karty a



jeden dotár. Ale pozor, aby na predmetoch nenachal odličky svojich prstov! Je potrebné vziať dôkazy v gumových rukavičkách. Pod váhou dôkazov odíde zločinec dobrovoľne sám do väzenia. S dôkazmi a zalykačom pôjde Seymour podať hlásenie šerifovi. Pokiaľ sa na kartách a dolároch nájdu Seymourove odličky prstov, ocitá sa sám vo väzení. Potom neostáva, len sa znovu vydať pre dôkazy do knihovne, ale s rukavicami. Za dopadnutie vraha obdrží Seymour súdok prachu (KEG OF GUNPOWDER), ktorý bol zabavený zločincovi.

Na prvom poschodí saloona v jednej zo spální sa Seymour stretnie so Sal, ktorá sa chce usadiť a hľadá muža, ktorý by z nej urobil čestnú ženu. Pre takého muža dáva Seymourovi milostný list (LOVE LETTER). "Čestným mužom býva zvyčajne šerif", pomyslí si Seymour a nesie mu list. Ten neváha ani minútu a ponáhľa sa za Sal. Pred odchodom ešte dá Seymourovi lízatko (LOLLIPOP), ktoré funguje ako terč k zastavovaniu ául. S ním sa Seymour dostane bezpečne cez frekvencovanú cestu, ktorá vedie okolo Hollywoodských ateliérov. Tu pred obchodom nachádza chodidlo i s topánkou (FOOT) a v obchode kľúč k ateliéru. Od predavačky Lil kúpi za dolár banánové maslo (BANANA BUTTIES).

Získaný kľúč sa hodí k ateliéru, kde sa natáča horor o Frankensteinovi. Vo vstupnej

miestnosti sa povahuje druhé obuté chodidlo (FOOT). Ďalšiu cestu stráži vikodlak, ktorý sa však ochotne začne hrať so skákajúcou loptou a potom si už Seymoura navšima. Za potvorou sa nachádza van de Graaffov elektrostatický generátor vysokého napätia, ktorý funguje ako urýchľovač elementárnych častíc. Ďalej sú tam dva prepínače, elektromer na mince a kľúč k poslednému štúdiu. Len herec tam nie je! Seymourovi neostáva iné, len sa ujať role doktora Frankenstein a stvorí umelého človeka. Nanosí sem telo, hlavu a všetky časti rúk i nôh. Hodí mincu do elektromera, čím sa zapne elektrina. Jednou páčkou zapne výťah, ktorý vyviezlo telo pod urýchľovač. Druhou páčkou zapne elektrické výboje, ale musí mať pritom gumové rukavice, inak zahynie zasiahnutý vysokým napätím. Pod prúdom elementárnych častíc telo ožije. Seymour vypne urýchľovač, spustí homunkula, ktorý prerazí vchod do tajného laboratória a usadí sa tam. V laboratóriu nájde Seymour mozog.

V poslednú štúdiu sa točí ďalšia verzia King Konga. Obria opica sedí hore, vážni dievča a kráti si čas hádzaním sudov. Sudy rozbíje Seymour drevenou palicou. King Kongovi dá banánové maslo a zatiaľ, čo ten si pochutnáva, presekne Seymour dievčaťu putá. Dostane od nej medailu pre ľava, mozog pre Hastrašiaka a srdce pre železného drevorubača. Dostane aj výbornú huňatú osušku (MASSIVELY

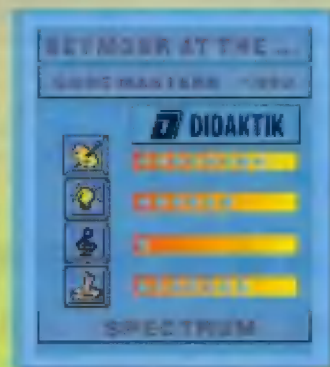
USEFULL TOWEL). Osuška sa však hodí na niečo iného, než na utieranie. Na stanici nulového prenosu teleportuje Seymour osušku na kozmickú bázu, kde zakryje nebezpečné prebodávače. Potom sa prenesie sám a bezpečne pristane na osuške. Výťahom vyjde k nepriateľskému mimozemšťanovi, ktorý ho vyhodi so slovami: "Zmizni, ty malý pozemský červik". Seymour síce nie je veľký, ale nie je hlúpy. Použije nápoj neviditeľnosti a prejde kľudne okolo votrelca pre rozbušku (DETONATOR). Zo základne sa vráti opäť teleportom.

Zanesie Pipe kytku kvetov, aby ju rozveselil. Vyplatilo sa to. Dostal kľúč ku kancelárii (OFFICE KEY) šéfa produkcie Dirka, ktorý si odcestoval na Miami a nechal Seymourovi scenár. Vyjde výťahom na druhé poschodie, odomkne kanceláciu, ale scenár je v trezore a kód zámku pozná len Dirk. Seymour neváha použiť drsnejšie prostriedky. K trezoru postaví súdok s prachom a z chodby ho odpáli pomocou detonátora. V roztrhnutom trezore naozaj nachádza filmový scenár (MOVIE SCRIPT). So zdesením však zisťuje, že potrebuje 16 hercov. Nevie kde ich vziať, pretože s Dirkom vycestoval do Miami i celý herecký sbor. Obchádza ostatné osoby a ukazuje im scenár. Všetkým sa scenár páči, ale sú neskromní, každý chce za svoju rolu už vopred ocenenie najvyššie, a sice Oskara (OSCAR). Našťastie Seymour

nachádzal Oskarov na rôznych miestach - buď voľne pohodených alebo ukrytých, napr. za kvetom v kvetináči (YUKKA PLANT), za sudom (BARREL), bedňou (PACKING CASE), chumáčom listia (CLUMP OF LEAVES), zábradlím (RAILING) i za ozdobnou guľou na nebesiach posteľe (BEDKNOB). Jeden Oskar je dokonca ukrytý za tyčou lustra v saloone (CHANDELIER LEG). Tyč má pritom zaujímavú vlastnosť. Vždy, keď ju Seymour zoberie a položí, objaví sa ďalší Oskar (?).

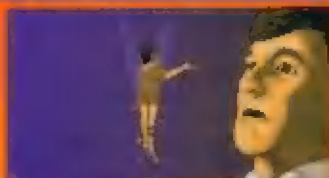
A tak Seymour znovu navštívi so scenárom a Oskarmi každú postavu a angažuje ich do filmu. Idú všetci, i Frankensteinov umelý človek, King Kong a dokonca i herec, ktorý predstieral mŕtvolu. Až takto najme Seymour všetkých 16 hercov, hra úspešne končí.

(O.Gemrot)



Peter Banning sa vydal do krajiny zvanej Neverland

Hook



hviezdičky, ktorá Vás neustále obletuje, vo filme ju stvárnila Julia Roberts) po okolltom svete, hľadáť použiteľné predmety, rozprávať sa s ľuďmi, prípadne od nich aj prijať pomoc pri hľadaní svojich detí. Dej hry sa iba voľne priordžtava dejovej osnovy filmu. Veľa postáv z hry na vo filme vôbec nenachádza. Ovládanie je veľmi jednoduché. Na všetko si vystačíte s piatimi funkciami (pozri na ... rozprávať sa s ..., zober ..., použi ..., daj...). S chádzou tiež nebudete mať problémy. Stačí kliknúť na to miesto, kde sa chcete dostať a Peter tam už zájde. Pri rozhovoroch s ľuďmi sa dialóg odvíja veľmi rýchlo a niekedy si ani nestihnete prečítať, čo odpovedala dotýkajúca osoba a nie to ešte preložiť. Okrem tejto chybičky krásy sú tu ešte aj iné muchy (povedal by som, že iba mušky), ktoré nie sú takého podstatného rázu. Vrelo odporúčam, aby ste si aspoň pozreli Hooka, keď už ho nechcete hrať. Hra stojí za to (aj film).

-E.Stibranyi-

Pe veľkej premiére filmu Hook si firma Ocean (ORIGIN) zaobstarala licenčné práva a pustila sa do roboty. Firma Lucasfilm presadzovala teóriu, ktorá hovorí, že keď sa robí hra podľa filmu, musí to byť grafická adventure. O správnosti ich tvrdenia nás presviedča aj to, že firma Ocean, producent akčných hier, sa rozhodla vytvoriť textovku. Hlavným hrdinom hry je Peter Banning, ktorý sa vydal do krajiny zvanej Neverland, aby vytrhol svoje deti z moci zlého kapitána Jamesa Hooka. Na začiatku sa dostanete do pirátskeho mesta, kde sa ako nováčik netašíte veľkej obľube a keď nemáte ani pirátsku uniformu, ani pár grajciarov, ten málo kto s Vami utráti pár slov. Bohužiaľ Peter zabudol na všetko, čo sa týka jeho pobytu v Neverlande.

Vašou úlohou je robiť mu sprievodcu (aj pomocou Tinkerbell -





"PACMAN" A JEHO PROMĚNY S ČASEM

Na začátku 80-tých let se mohli i majitelé prvního počítače Cliva Sinclaire - ZX-81 seznámit s mnoha jinými s figurkou již tehdy známého počítačového hrdiny - "PACMANA". Dokonce i ve velmi jednoduché grafice ZX-81 bylo možno naprogramovat dobře vyhlížející bludiště, v němž nebezpeční duchové prohánějí nenasytnou postavku PACMANA, jejímž jediným úkolem bylo sežrat všechny pilulky, roztroušené po chodbách bludiště, eventuálně i duchy (pokud ovšem splnil, což bylo pro tento případ třeba).

PACMAN pronikl do osobních počítačů z klasických velkých videoher firmy ATARI, v nichž se stal velmi populárním. Videohra se stala natolik oblíbenou, že ještě i v 1993 roce ji lze spatřit jako archaický pozůstatek prvých videoher v některých zábavních podnicích, či restauracích. Hra PACMAN má natolik jednoduchou, ale přitom zajímavou zápletku, že se během příštích let po svém vstupu do Spectra dočkala mnoha variant a vylepšení. Majitelé Spectra a nyní i Didaktiků se tak s mnoha variantami původního PACMANA mohou setkávat i dnes. Připomeňme si tedy, jak se s postupem času tato hra vyvíjela.

PRINCIP HRY PACMAN

Pokud neznáte princip původní hry, je to takto: V bludišti velikosti jedné obrazovky, na které se díváte shora, se v jeho chodbičkách pohybuje kulatá, nenasytná figurka PACMANA. Otvírá stále své ústa a požírá pilulky, které jsou rozsypany všude po chodbách bludiště a které musí všechny do jedné sebrat. PACMANOVI v jeho činnosti brání postavičky většinou 4 duchů, kteří se s větš, či menší inteligencí pohybují po bludišti a pokud manévruje s PACMANEM špatně, dosáhnou ho a sežerou. V úniku mu často pomohou i boční tunely v bludišti, na jeho pravé a levé straně. Vjede-li PACMAN do tunelu třeba na pravé straně, často tak unikne pronásledování, protože vjede opět do bludiště tunelem z levé strany. Ještě větší pomoci jsou ale energetické tabletky, které jsou rozmístěny většinou v rozích bludiště. Pokud je PACMAN sežere, získá na určitý čas natolik velkou sílu a rychlost, že dosáhne zesláblé duchy a může je sežrat. Po vyprohání účinku energetické tabletky duchové opět ztratí svou sílu a hanička pokračuje dále až do vysbírání všech pilulek z chodeb. Tím je

ukončen 1 level hry a hráč postupuje do dalšího. Často se zcela jinak rozloženými chodbami atd.

PRVNÍ POKUSY

U Spectra byly první hry stylu PACMAN dost jednoduché, často v BASICU, postavičky se trhavě pohybovaly vždy o 1 atributový čtverec a jednou z těch lepších variant byla např. hra GULPMAN z 1982 firmy Campbell Systems s množstvím bludišť a možností dalšího ovlivňování hry. PACMANA zde nahradil mužíček s laserem v ruce, který měl místo energetických tablet a místo pilulek sbíral po chodbách jablka. Za určitou variantu PACMANA lze považovat i v té době velmi populární hru HUNGRY HORACE (Hladový Horác) od firmy PSION/BEAM z 1982 roku. Zde naopak sympatický duch HORACE uniká v bludišti (parku) před strážníky a cestou sbírá hvězdičky (květiny) a různé prémie. Dosáhne-li východu, vzbíhá do jinak tvarovaného dalšího bludiště atd.



MS PACMAN - ATARISOFT 1983

První skutečně dobrou konverzí PACMANA však byla až hra MS PACMAN - MISS PACMAN (slečna), což byl vlastně vývojový krok firmy ATARI, která hru v 1983 uvedla do videoheren a o něco později i do Spectra. PACMANA tedy vystřídala v bludišti "slečna" PACMAN, což signalizovala i ve hře viditelná mašlička na kulaté postavičce. Elegančně a velmi plynule se pohybovala po bludištích mnoha tvarů a hra celkově dost dobře dodržovala vše, co k PACMANOVI náleželo. Hnízdo duchů, odkud vyjíždějí do bludiště bylo uprostřed a po jejich případném sežrání se do hnízda rychle vracela jejich "dušička". V bludišti se pak nepravidelně pohybovaly i prémiové ovoce - třešně, banány, jablko atd a za jejich sebrání byly body navíc. Po dvojnásobném vysbírání bludiště následovala první mezihra - "THEY MEET" - animované setkání staršího PACMANA se slečnou MS PACMAN, ukončené srdíčkem. Následuje trojnásobné vysbírání pilulek v nově tvarovaném bludišti a pak se dočkáte druhé mezihry "THE CHASE" - hanička. Povzbuzený PACMAN honí slečnu po obrazovce a ne a ne ji chytit. Pokud zvládnete následující hru i v obtížnějších

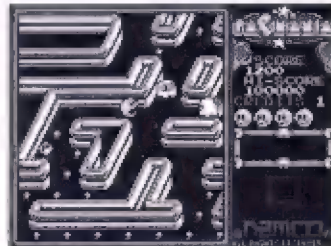
dalších úrovních, dozvíte se, jak to všechno dopadlo a co bylo v třetí mezihře... Chcete-li tedy vědět, jak vypadá kvalitní verze původního PACMANA, pokuste se někde tuhle již ležící hru sehnat a zahrát si ji. Zvuky pro AY zde samozřejmě nejsou, ale dobře jsou vyjádřeny zvuky požíráání pilulek, pohyb duchů i sebrání různých ovocných premií aj.



PACMANIA - NAMCO/GRAND SLAM 1988

Zdálo by se, že tím je vývoj PACMANA ukončen. Ale nebyl! Záslouhou firmy GRAND SLAM se do Spectra dostala jeho další vývojová verze z videoheren, která se pak objevila i ve verzi pro 16-bitovou AMIGU. Nová hra - PACMANIA byla vyrobena tak, že v podstatě odpovídá klasickému PACMANOVI, avšak bludiště je zobrazeno v prostorové grafice a pohled na ně je šikmo shora. Navíc nevidíte bludiště celé, ale vždy jen jeho část - okno, které se posouvá plynule po ploše bludiště, podle pohybu PACMANA. Technické provedení této hry je vynikající, posuv hrací plochy jemný, stejně tak animace PACMANOVY postavičky a duchů, kteří zde působí velmi dobře. PACMANIA zachovává již popsané základní principy hry PACMAN a navíc je zde hlavní hrdina vybaven i možností skoku, takže v nebezpečné situaci může duchy, kteří ho pronásledují, přeskočit. Ve středu u hnízda duchů se pak nepravidelně objevují různé prémie v podobě ovoce. Po sebrání některých může váš PACMAN získat i takto sílu k sežrání duchů, anebo získat dočasné vyšší rychlost pohybu. Bludiště má 4 základní podoby, které se liší tvarem a použitými stavebními prvky, z nichž je vybudováno. Start hry si lze zvolit v kterémkoliv z prvých tří druhů bludiště, do čtvrtého se však musíte propracovat sami. V každém z nich se navíc hra poněkud zrychluje a klesá časový úsek, po který působí energetická tabletky, takže hra se stává stále obtížnější. Kromě toho ve

vyšších úrovních mají schopnost výskoku i duchové, takže o napínavou zábavu máte postaráno! Verze 48K nemá hudbu pro AY, majitelé 128K verzí si však vychutnají jak perfektní zvuky i několik hudeb pro AY-3-8912. Verze pro AMIGU je samozřejmě nesrovnatelně lepší po všech stránkách - dokonalé barvy, větší výsek hrací plochy na obrazovce a výtečná hudba.





MAD MIX - TOPO SOFT 1988

Že se dá již několikrát použitý námět PACMANA znovu nečekaným způsobem zpracovat a oživit, nás o něco později přesvědčili programátoři, pracující pro španělskou firmu TOPO SOFT. Ti tedy vyrobili další z variant na téma PACMAN a nazvali ji MAD MIX (šilený mix). Přihlédneme-li k tomu, že hra začíná perfektně známými hudbou od Beethovena a ještě několikrát dalšími klasickými a operními skladbami, které se pak ještě ozývají vždy na zahájení levelu, vůbec se názvu nedivím. Tím spíše je šilený mix pochopitelný, když se hráč časem seznámí s tím, co všechno španělští programátoři stihli vmontovat do starého dobrého PACMANA. A nedá se říci, že by výsledek byl špatný - právě naopak. Hra se vydařila a z reakcí mnoha hráčů vím, že se jim líbí a hrávali ji rádi.

MAD MIX se vrátil k pohledu na hrací plochu shora. Stejně jako PACMANIA však i zde nevidí hráč celou hrací plochu, ale jen okno, mimochodem orámované čtyřmi bombóny ve tvaru tyčinek, v němž se plynule posouvá část hrací plochy, po níž se PACMAN zrovna pohybuje. Nemusím snad ani dodávat, že posuv hrací plochy je naprosto plynulý a bez nedostatků. Velká hrací plocha, z níž vidíme vždy jen část, zase umožňuje zavést množství detailů na hrací ploše, což přispělo k zvýšení kvality hry a zlepšení celkového dojmu. A nyní k odlišnostem a specialitám hry MAD MIX. Místo energetických tablet jsou v bludišti rozmístěny ikony (malé obrázky) se zlým zubatým PACMANEM. Sebrání těchto ikon má stejný účinek a umožňuje dočasně sežrání duchů. Ti ztratí svůj úsměv a PACMAN zase získá zlý pohled a

změní barvu. Bludiště má už od prvního levelu dosti členitý tvar a v dalších levelech je to ještě klikatější, včetně různých děr a podobně. Objeví se i ikony, po jejichž sebrání se PACMAN změní v mohutného hrocha (!), pro kterého je nějaký ten duch na trase úplná maličkost - jednoduše ho rozžlape a jde si dál... V jiném místě bludiště zase objevíte zvlášť vyznačené dráhy a když do nich PACMAN vstoupí, promění se například na tank (!) a v této podobě zvesela páli ze svého kanónu do duchů. Jiná dráha ho zase promění v silně vyzbrojený letoun. Pokud s ním po dráze pohybujete, střílí silné dávky raketového střeliva do duchů, kteří se zrovna připlou do cesty.

Lze objevit i zvláštní, jen jedním směrem sklopná dvířka, která se po projetí PACMANA překlápí, zvednou a znemožní tak duchům jeho další pronásledování. Ve vyšších úrovních se dočkáte překvapení i od pilulek v chodbách bludiště. Jsou v jakýchsi prohlubních a nelze je normálně sebrat. Musíte si nejdříve najít ikonu s buldozerem, přejet zasypané pilulky, čímž se dostanou na povrch a teprve pak je sebrat. Na ploše bludiště v některých místech najdete řady ikon se šipkami, seřazené do různých obrazců. Pokud na ně vstoupíte, musí se PACMAN pohybovat stále pouze ve směru šípky a nelze ho řídit. Z toho pak plyne i nebezpečí nečekaného setkání s duchy, kterým se tak nelze vyhnout. MAD MIX sice taky nemá zvuky pro AY, avšak kvalitní zvuky pro BEEP a vynikající úvodní hudby, jak jsem již uvedl dříve. Pro ty z vás, kteří by měli s hrou problémy jsou zde POKE na nekonečné životy: 39258,0; 40063,0; 40296,0

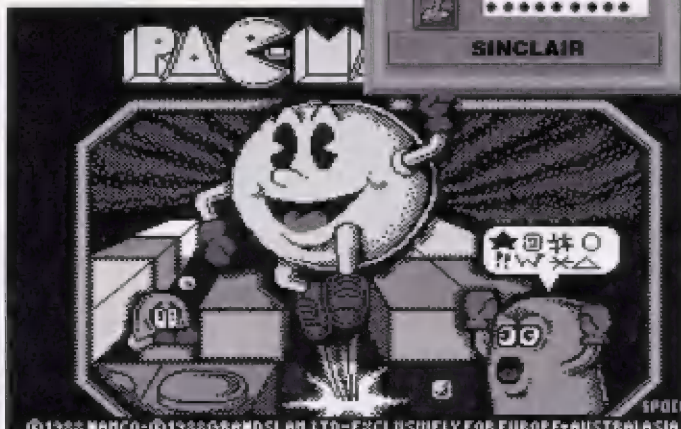
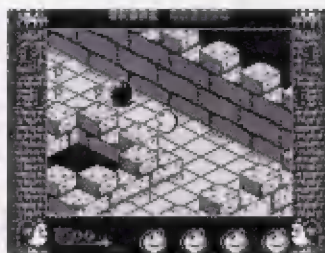
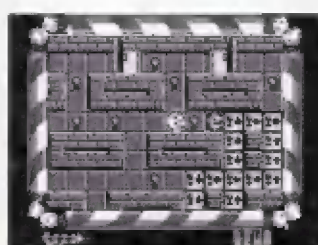
MAD MIX - 2 - TOPO SOFT 1990

Kdo by snad měl pochybnosti o nevyčerpatelné fantazii španělských programátorů a myslel si, že MAD MIX bude koncem variací na téma PACMAN, krutě se mýlí. MAD MIX - 2 na sebe nenechal dlouho čekat a náš kulatý a nenasytný hrdina touto hrou vstoupil do 90-tých let. MAD MIX - 2 přišel znovu s originálními a nečekanými nápady, novou grafikou i novými a velmi komplikovanými tvary bludišť. Po odehrání několika levelů vás asi nutně napadne myšlenka, kam až se dá v tomhle tématu zajít a zda může mít ještě nějaké pokračování. A i když si třeba teď myslíme, že tohle je už opravdu poslední PACMAN, čas nás může přesvědčit o našem omylu, jak se to už stalo vícekrát.

Jak tedy vypadá MAD MIX - 2? Programátoři se předně opět vrátili k prostorovému zobrazení a pohledu šikmo shora (PACMANIA), ponechali zobrazení jen části hrací plochy, z níž vidíme jen detailní výsek, pohybující se spolu s postavíčkou PACMANA, který i zde tradičně požírá pilulky z nekonečných chodeb bludiště, až do té poslední, která v něm zbudě. Najdeme tu i klasické kulaté energetické tablety, po jejichž sežrání se duchové zmenší na malinké chudinky, které PACMAN snadno zhltně. I zde má PACMAN možnost výskoku a tak i záchrany před některými z nepřátel. MAD MIX - 2 má pravděpodobně 12 různých bludišť a téměř v každém z nich pak najdeme několik originalit a novinek. Předně se celá akce odehrává na jakémsi strašidelném hradě a bludiště je velmi působivě sestaveno z různých kamenných zdí a hradeb. Dojem strašidelného hradu dokresluje i dvě krásně vykreslené hradní věže, stojící po bocích hrací plochy. Hned v prvním levelu vás zde pronásledují nejen známí duchové,

ale i čelistmi hýbající lebka a zabandážované hlavy mumií. Najedete-li neopatrně na místa s poklopem na podlaže, vymrští se odtud parádní boxerská rukavice na pružině a život je pryč! A ke všemu nemá PACMAN klid ani při sbírání pilulek - občas najednou jedna s nich před ním začne usilovně utíkat na malinkých nožičkách a ne a ne ji dohnat. Pokud se to ale podaří, dostanete za odměnu raketovou rychlost pohybu po bludišti. V druhé úrovni hry uvidíte na chodbách velké černé koule, které PACMAN může před sebou strkat po chodbách a velmi elegantně převálcovat každého z nepřátel (zbudě z nich placka). A co nového se zde objeví? Třeba upíří hlava, která sází do bludiště černé pilulky - čemu asi jsou? Později se objevují i nebezpečné Frankensteinovy hlavy, pásy váleček pro pohyb jen v jednom směru, nebo váleček na nudle, který plní stejný úkol jako koule a strčíte-li ho před sebe, převálcuje každého, kdo mu přijde do cesty. Dale tu objevíte tajemně vyhlížející zátky (špunt), které vám umožní zacpat hnízdo, odkud stále vylézají vaši noví nepřátelé. Stačí jen dotlačit špunt na otvor hnízda a ten sám zaskočí dovnitř...

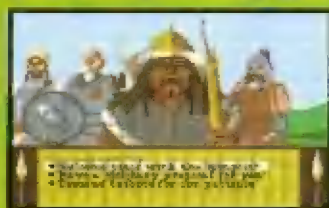
Dost vás asi potrápí i již známé pilulky, které zapadly do chodeb a nelze je jednoduše sebrat. Budete muset sami odhalit trik, jak je dostat na povrch a sebrat. Další úrovně hry, které se do počítače musí přilhrát, obsahují bludiště s odlišnou grafikou a obrovskou hrací plochu, v níž asi i zabloudíte a v nemenší míře i další nové a zajímavé herní prvky. Co dodat? Grafika vynikající, technické provedení bez nedostatků, plynulé animace, rychlý pohyb - chybí už jen, abyste si hru opatřili a zkusili sami!





Civilizácia. To je doslovný preklad názvu tejto kvalitnej a zaujímavej strategickkej hry. Jej producentom je nám všetkým známa firma MICROPROSE, ktorá sa venuje výlučne simulačným hrám. Medzi jej najznámejšie hity patria napr. hry F-15, STRIKE EAGLE II, RAILROAD TYCOON či PIRATES. Každá z týchto hier sa stala pojmom, ktorý v Amiga svete niečo znamená. Nie je to inak ani s jej poslednou (a myslím, že aj najlepšou) hrou CIVILIZATION. Autori tejto hry si dali za cieľ vytvoriť hru, ktorá by nás viedla od najstarších dejín ľudstva až do ďalekej budúcnosti. A nielen viedla. My samozrejme dej hry ovplyvňujeme (veď napokon hru to inak ani nemohla byť hra). Myslím si, že toto všetko sa firme MICROPROSE naozaj podarilo.

Cieľom hry je rozvíjať zvolený národ tak, aby sa stal najvyspelejším a najsilnejším na celej Zemi. Prevedenie hry je obvyklé (t.j. také, ako u iných hier od firmy MICROPROSE). To znamená, že prednosť pred grafikou má úlož hru. Tým ale zase netvrdím, že grafika je slabá. Len skrátka od tejto hry nemôžete očakávať grafiku či zvuky na úrovni AGONY alebo MONKEY ISLAND II. Grafické a zvukové prevedenie tejto hry je v mnohom podobné hre RAILROAD TYCOON. Vplyv tejto hry na CIVILIZATION je síce ctiť. Avšak je pochopiteľné, že pri takom množstve údajov, akým táto hra disponuje, to tak musí byť. Dôraz je tu postavený na stratégiu a je si myslím, že tak to aj u tejto kategórii hier má byť.



Na začiatku hry si vyberiete spomedzi troch národov ten, ktorý je vášmu srdcu najbližší (odporúčam si vybrať Rimanov, sú zo všetkých najvyspelejší). V samotnej hre môžete objavovať a dobýjať nové územia, zakladať nové mestá a rozširovať ich stavbou kostolov, obchodov a pod., stavať cesty, prístavy, bane, farmy apd. Všetko je podriadené jedinému cieľu - byť lepší a vyspelejší ako ostatné národy. Počítač vás zo začiatku upozorňuje na vhodné miesta pre stavbu miest, baní či fariem. Mestá musíte samozrejme chrániť vojakmi. Ak chcete dobýjať územia za morom, musíte si postaviť loď, na ktoré potom nalodíte svojich vojakov.

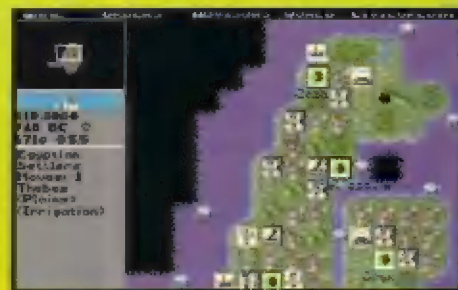
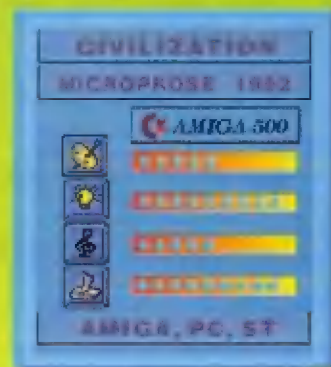
Mestá musíte rozširovať tak, aby mali čo najviac obyvateľov. Je to dôležité z toho dôvodu, že jediným zdrojom príjmov sú pre vás dane a je logické, že čím viac

obyvateľov vaša krajina má, tým je príjem z daní väčší. Pri hre rátať s tým, že každá jednotka vojakov, každá stavba, či loď, niečo stojí (ak si vyberiete niečo také, načo dané mesto nemá peniaze, mesto na to začne sporiť a vec sa vykoná až potom, keď má peniaze našetrené). Na to pozor, lebo peniaze nikdy nie je nazvyš. V priebehu hry tiež môžete zadávať úlohy svojim vedcom, môžu vynalízať písmo, zákony, matematiku atd. (v novšom období, t.j. po roku 1950 aj vesmírne lode a pod.). A tu treba vedieť niektoré zákonitosti vývoja civilizácie, napr. bez vynájdenia matematiky vám nemôžu vymyslieť kosmický povoz či vesmírnu loď. V každom meste si môžete postaviť aj svoj hrad a zväčšovať ho. Vtedy je mesto odolnejšie proti útokom. Pozor! Ak vám nepriateľ dobyje mesto, už ho nedostanete späť. Ak ho totižto dobyjete späť, mesto

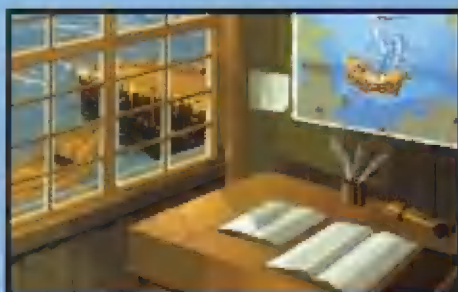
zmlzne a musíte ho založiť znova (samozrejme, že sa pritom nenávratne stratia všetky stavby a obyvatelia, ktorí v meste boli). Taktiež si môžete vyberať typ štátu (monarchia, kapitalistický štát, socialistický štát a pod.) a dať povel k začiatku revolúcií. Každá dôležitejšia akcia (založenie mesta, postavenie budovy) je správdzaná animovaným obrázkom. Celkovo možno tejto hre len máločo vytknúť. Snáď len to, že je pomerne pomalá. Ale myslím si, že tí, ktorí hry tohto typu hrávajú, sú už na to čiastočne zvyknutí.

Môj záverečný názor je, že ide o hru, ktorá svojou stratégiou a zaujímavosťou pravdepodobne vedie v kategórii hier tohto typu (podľa mňa je lepšia ako slávna Megalománia či Utópia). Vrelo ju odporúčam všetkým milovníkom stratégie, veď firma MICROPROSE svojich priaznivcov nikdy nesklamala.

-E.Štibranyi-



DER PATRIZIER - Obchodná stratégia v roku 1353. Cesta Severným morom v službách nemeckej Hanzy



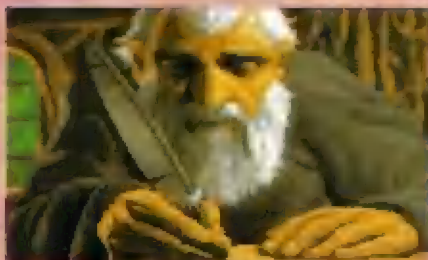


THE LEGEND OF Kyrandia



kameň, ametyst, onyx a rubín alebo slnečný, garnet, zafír, rubín. Zato dostane flautu.

V JASKYNI: Brandon baží ku vchodu "SERPENTS GROTTO". Stretáva Malcolma a hodí mu po krátkom pobavení naspäť nôž a použije, potom čo sa vchod do jaskyne zasypal ľadom, flautu. V jaskyni nachádza ker s ohnivými bobuľami. Pri použití ohnivej bobule môže osvetliť miestnosti jaskyne. Žiaľ, tieto bobule majú schopnosť osvetliť len 3 miestnosti. Ak chce prejsť labyrintom, najlepší bude, keď v každej miestnosti nechá jednu bobuľu, aby dosiahol v každej miestnosti dostatočné svetlo. V podzemnom labyrinte nachádza Brandon 5 kameňov, 2 smaragdy, z ktorých bude potrebný len jeden, a zlatú mincu. Toto všetko pozbera. Mincou môže opustiť jaskyňu. Ku vchodu položí kamene na zariadenie, ktoré drží mrežu uzavretú a v lese pred jaskyňou hodí zlatú mincu do studne (ANCIENT WELL). Dostane mesačný kameň. Ten použije v "PATHEON OF MOONLIGHT", kde dostane druhý kameň pre svoj čarovný amulet. S pomocou tohto druhého



Kráľovská ríša Kyrandia rozprestierajúca sa kdesi ďaleko v širom oceáne podľahne zlovůli zlého čarodeja Malcolma. Hrad a celá panovnícka rodina sú zakliati. Brandon, ktorý prichádza navštíviť svojho starého otca, s hrôzou zisťuje, že starý otec je...tiež premenený na kameň. Tajomné sily dobra nestačia na záchranu ríše pred Malcolmom a preto ešte predurčia Brandona za svojho spasiteľa a následníka trónu, a tak sa Brandon vydáva na strastiplnú cestu odkliatia rozprávckovej ríše.

V úvodnej sekvencii sa Brandon nachádza v dome svojho skameneného starého otca. Vezme jablko z veľkého hrnca, dopis zo stola, pílu a drahokam a opustí chalupu. V lese sa najskôr vydá do "CAVERNOUS ENTRANCE". Po ceste zbiera všetky drahokamy, ktoré zbada. V jaskyni nachádza zničený most a nešťastného tesára Hermana, ktorý nemôže

most bez píly opraviť, preto mu dá svoju. Teraz sa môže vydať do chrámu TEMPLE OF KYRANDIA. Strážkyňa ukáže začarovaný list a dostane úlohu obstarat ružu. Táto sa nachádza vedľa "FOREST ALTAR". Keď Brynn zamení ružu na striebornú, vezme jednu slzu z rybníka slz (POOL OF SORROW) a dá ju chorej smutnej víbe. Vtedy sa zjaví ďalší obyvateľ tejto krajiny - Merith a oznámi Brandonovi, že našiel podivný predmet. Bude ho sledovať. Pri schovávačke v lese vypadne Merithovi predmet z vrečka, Brandon ho vezme a dá ho na oltár. Potom položí na opravený oltár striebornú ružu a obdrží amulet, ktorý mu neskôr umožní čarovať.

NA MOSTE: Medzičasom dokončil Hermann opravu mosta, takže sa po ňom Brandon môže dostať do chalupy čarodajníka. Keď tam príde, dostane Brandon opäť ďalšiu úlohu - nájsť vtáčie pero. Aby sa k nemu dostal, potrebuje prvý kameň zo svojho amuletu. Tento dostane, keď hodí v "DEADWOOD GLADE" do diery žalud, jedťovú šišku a veľrybi orech. Potom sa vydá ku chorému vtákovi, použije prvý kameň amuletu a dostane za to ako vďaka pero, ktoré donesie do čarodajníckej chalupy. Teraz musí Brandon nájsť 4 drahokamy a poukladať ich na "MARBLE ALTAR", pričom slnečný kameň musí byť prvý. Pri hľadaní kameňov objaví strom, na ktorom sa nachádzajú rubíny, ktoré ale stráži had. Keď bude "oberať" rubíny, had ho uhryzne, ale amulet ho zachráni. Po nájdení letného kameňa v potoku (BUBBLING SPRING) ide hneď naspäť k oltáru a položí kameň do misy. Teraz vykoná so všetkými ostatnými kameňmi to isté. Možné poradie je: slnečný





kúzla môže prepátrať zvyčajne miestnosti a objaviť pritom zlatý kľúč. Pomocou kameňa môže opustiť jaskyňu cez priepasť "CHOSM OF EVERFALL".

PADNUTÝ KONÁR: Brandon začína slediť v krajine (nezabudnúť jablko). Ale pritom ho zasiahne konár a upadne do bezvedomia. Keď príde opäť k sebe, nachádza sa u Zanthii. Zantia sa mu pokúsi pomôcť, ale potrebuje k tomu vodu zo studne z "ENCHANTED FOUNTAIN". Brandon by chcel jej prosbu splniť, ale pri studni natrafi na Malcolm, ktorý nechá vodu vypustiť a oznamuje mu, že ju musí ísť pohľadať. Po dlhom hľadaní nachádza oheň, ktorý musí s pomocou popísaného papiera od čarodajníka z chalupy zhasiť. Potom tu nachádza chýbajúcu perlu z fontány, ktorú musí vsadiť na svoje miesto. Voda opäť zaplní celú fontánu a Brandon môže naplniť fľašu. Potom ju celú vypije. Zlaka tak tretí kameň pre svoj amulet. Teraz môže Zanthii doniesť vodu, ktorú potrebuje. Keď príde k nej, prikáže mu Zanthia priniesť na uvarenie čarovného nápoja červené modré bobule. Takže sa Brandon vydáva opäť na cestu. Keď sa vráti, zisťuje, že Zanthia zmizla. Takže si musí uvariť nápoj sám. Potrebuje 2 červené nápoje, 1 žltý a 1 modrý. Červený pozostáva z červeného drahokamu a z orchidei (nájde ju v "TROPICAL LAGOON"). Žltý pozostáva z tulipánu (nájde ho vedľa potoka, kde ležal sivečný kameň) a zo

žltého alebo zeleného drahokamu; modrý z modrého drahokamu a z modrých bobúľ. Aby dostal prázdne fľaše, musí Brandon opustiť chatu a vrátiť sa späť. Potom sa vydá do "CRYSTALS OF ALCHEMY" a postaví červenú a modrú fľašu do predurčeného otvoru. Presne tak urobí aj s červenou a žltou fľašou. Vzniknutý nápoj v pomarančovej fľaši vezme so sebou.

KRÁLOVSKÝ KALICH: Teraz sa vydá k "ROYAL CHALICE". Pomocou čarovného účinku trblietajúceho kameňa amuletu pritiahne lietajúci kráľovský kalich. Ale príde malý škriatok a vezme mu ho. Brandon beží za ním, až sa dostane pred škriatkovu chatu. Tam vypije zázračný nápoj, ktorý ho zmenší a vlezie do stromu. Škriatkovi deruje jablko. Ten mu na výmenu dá kalich. Teraz pôjde k "TROPICAL LAGOON" odtrhnúť ešte jednu orchideu a vypilí všetok nápoj z pomarančovej fľaše. Premenený na pegasa doletí na ostrov, na ktorom leží kráľovský hrad. Tu položí Brandon kvet na hrob svojich rodičov a dostane štvrtý kameň. Potom pôjde k bráne zámku. Použije štvrtý kameň, strčí kľúč do dveri a vstúpi. Prezrie izby, v kuchyni nájde žezlo a po ceste stretne Hermana, ktorý potrebuje žltý kameň na uspanie. V spálni, pred ktorou stojí Herman, pomocou paličky rozozvučí zvončeky a síce v poradí 4, 1, 2, 3. Za obrazom tak nájde zlatý kľúč, ktorý hľadal. Pri ďalšom hľadaní nachádza študovňu s regálmi plnými

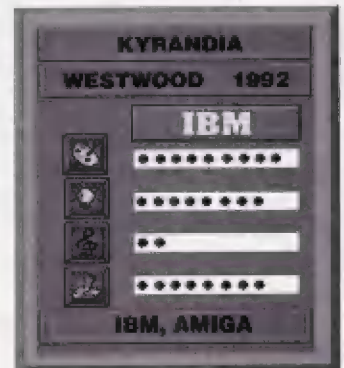


kníh. Vytiahne knihy s iniciálkami O P E N z regálov, otočí sa kozub a uvoľní sa koruna, ktorú tiež hľadal. Potom pôjde ku kozubu a prehľadá ho, pritom sa dostane zaň. V jednej miestnosti katakomb sa nachádza stena s hviezdami. Tu použije modrý kameň, prejde cez stenu a nájde pod podlahou ukrytý ďalší kľúč.

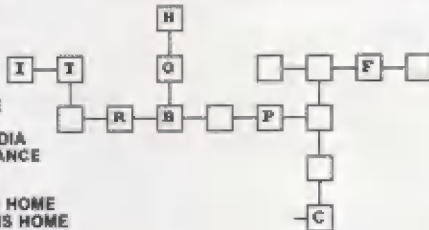
VEĽKÁ HALA: S pomocou obidvoch kľúčov sa otvoria dvere do veľkej haly. Na vankúš položí Brandon žezlo, korunu a kalich. Zrazu sa zjavi Malcolm, ale Brandon ho vyženie. Potom ide do vedľajšej miestnosti, hneď beží pred zrkadlo, pozrie sa doň a spraví sa neviditeľným. Keď sa Malcolm vráti a skúša Brandona premeniť na kameň, kúzlo sa odrazi od zrkadla a Malcolm skamenie sám. Zákerný Malcolm je porazený a nás

ďaká "BOOK 2" - pokračovanie tejto vynikajúcej hry, ktoré by sa malo objaviť ešte do leta.

-Mejo-



KYRANDIA

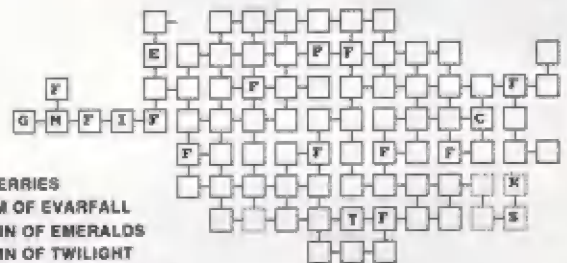


- I - INSIDE THE TEMPLE
- F - FOREST ALTAR
- T - TEMPLE OF KYRANDIA
- C - CAVERNOUS ENTRANCE
- R - POOL OF SORROW
- B - ROTTING TREE
- O - BELOW BRANDONS HOME
- O - OUTSIDE BRANDONS HOME
- H - BRANDONS HOME

CASTLE KYRANDIA ERDGESCHOSS



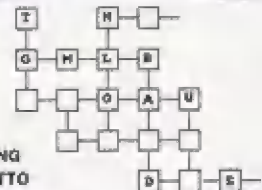
- S - STERNE?
- M - SMALL STUDY
- G - GREAT HALL
- K - KITCHEN
- C - CASTLE ENTRY HALL
- T - CHAMBER OF THE KYRAGEM
- R - THE ROYAL FOYER
- Y - GOLD KEY



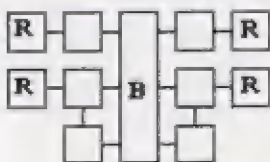
- F - FIREBERRIES
- E - CHASM OF EVARFALL
- C - CAVERN OF EMERALOS
- T - CAVERN OF TWILIGHT
- P - PANTHEON OF MOONLIGHT
- K - IRON KEY
- G - SERPENTS GROTTA
- N - NATURAL MINERAL POOL
- I - TREACHEROUS CROSSING

SERPENTS GROTTA

- T - RUBY TREE
- O - OLDES TREE IN KYRANDIA
- D - DEADWOOD GLADE
- G - GROAVE OF OAKS
- M - MARBLE ALTAR
- L - LARGE STATUE
- A - ANCIENT WELL
- B - BIRDS NEST



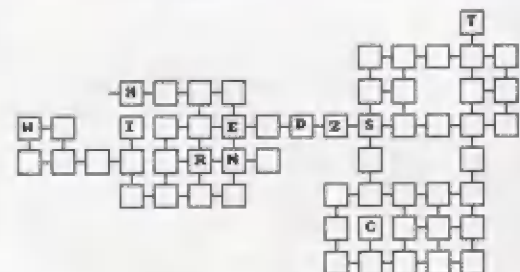
CASTLE KYRANDIA I. STOCK



- B - GRAND BALCONY
- R - BEDROOM

FAERIEWOOD

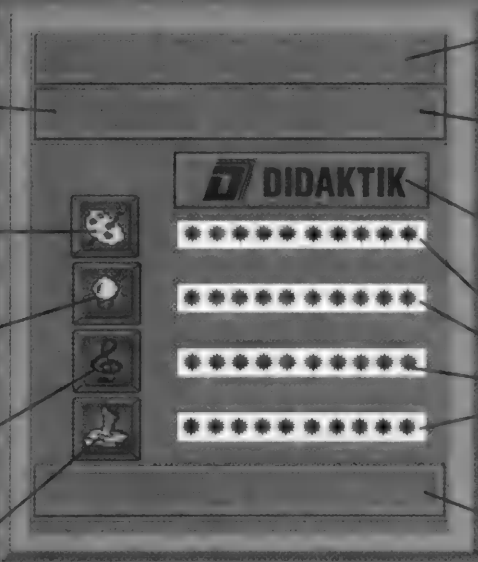
- E - ENCHANTED FOUNTAIN
- D - ZANTHIAS DWELLING
- S - STRANGE STUMP
- Z - ZANTHIAS LABORATORY
- C - CRYSTAL OF ALCHEMY
- T - TROPICAL LAGOON
- H - CAVERNOUS ENTRANCE
- W - CASCAING WATERFALL
- I - FIRE
- R - ROYAL CHALICE
- N - NATURAL CLEARING





HODNOTENIE HIER VO FIFE

- VÝROBCA
- HODNOTENIE GRAFIKY
- HODNOTENIE NÁPADU
- HODNOTENIE ZVUKOVÉHO DOPROVODU
- CELKOVÝ DOJEM A HRATELNOSŤ



- NÁZOV HRY
- ROK UVEDENIA NA TRH
- POČÍTAČ, NA KTOROM BOLA HRA TESTOVANÁ
- POČET ZÍSKANÝCH BODOV (MAX. 10)
- POČÍTAČE, NA KTORÉ JE HRA VYROBENÁ

Nová nabídka software firmy L.S.O. (Luxus Software Ostrava)

ceny software ke dni 1.4.1993

L.S.O. v současné době kromě nabídky již známých "NÁVODŮ KE HRÁM" v kazetové a disketové verzi soustřeďuje svou pozornost na software pro hudební moduly MELODIK, BEST (Nikol Elektronik) a další. Ve spolupráci s mnoha nejlepšími českými a polskými autory nabízí nyní 3 kazety "AY MUSIC-1" až "AY MUSIC-3" a dále na disketách formátu 5.25" i 3.5" soubory "AY MUSIC-1" až "AY MUSIC-5", jejichž obsah se však z důvodu menší kapacity disket 5.25" liší od kazetové verze - viz další popis. V přípravách je však kromě dalších hudebně grafických dem i vydání mnoha originálních programů, mimo jiné hudebního programu nové generace pro tvorbu hudby na AY-3-8912, nazvaného "SAMPLE TRACKER", souboru stejně revolučních programů pro tvorbu u nás oblíbených graficko-textových her a nakonec i několika velmi atraktivních a originálních her od špičkových autorů. Podrobnosti budou uveřejněny ve vhodné dobu v dalších číslech časopisu FIFO!

"NÁVODY KE HRÁM" (Kazeta C-90, Disketa 5.25" a 3.5")

Pro začínající i ty starší hráče her je určena kazeta "NÁVODY KE HRÁM", která obsahuje popisy a rady ke 183 různým hrám nejznámějších zahraničních softwarových firem z let 1987 až 1991. Najdete zde jak popisy stručné, tak většinou delší, až mnohastránkové popisy a řešení her, které třeba zrovna potřebujete. Noví majitelé počítačů zde získají cenné informace o desítkách her, které ještě vůbec neznají. Vydáno na jedné kazetě C-90, nebo dvou disketách. Disketová verze obsahuje přehlednou databanku návodů a umožňuje pohodlné a okamžité nahrání kteréhokoliv popisu hry.
Doporučená cena 120 Kč (K), 140 Kč (dvě D).

"AY MUSIC - 1" (Kazeta C-60)

První z řady kazet, které zajisté velmi potěší majitele hudebních modulů MELODIK, BEST (Nikol Elektronik aj.) a které fa L.S.O. připravila ve spolupráci s mnoha nejvýznamnějšími českými autory. Kazeta AY MUSIC - 1 obsahuje 15 výborných graficko-hudebních programů, které kromě vskutku špičkové hudby pro AY-3-8912 obsahují i množství perfektní grafiky a různých triků a efektů. Kromě vynikajících dem známé brněnské skupiny MQM (MQM-1, MQM-2, MQM-3, ROBOSHOW, PIKO), zde najdete i dema AMD-1, AMD-2 dalšího jihomoravského autora TOMA, nyní rovněž člena MQM týmu, dále špičkové DESTINY SOUNDS od K.V.M. z Ostravy, řadu dem AMIGA od S-TRONU i poslední verzi KWIKSNAX dema od ANIMATE.
Doporučená cena 105 Kč.

"AY MUSIC - 2" (Kazeta C-60)

Druhá kazeta ze série hudebně grafických programů pro MELODIK a BEST. Tentokrát obsahuje 10 dem špičkové polské programátorské skupiny E.S.I. Kromě výborné série dem KAZ-1 až KAZ-6 zde najdete i oba "megadema", THE LYRA II a SHOCK MEGADEMO, které patří k tomu nejlepšímu, co lze v této kategorii programů vůbec vidět. Jsou to 8-mi až 9-ti dílné dema o délce 130 až 150 kilobajtů, které vám předvedou kromě výborné hudby pro AY i grafické a programátorské triky, které jen málokde uvidíte. Tyto megadema musí vidět každý majitel MELODIKU. Kazeta obsahuje celkem přes 150 hudeb pro AY a nevidané grafické efekty!
Doporučená cena 105 Kč.

"AY MUSIC - 3" (Kazeta C-60)

Tato kazeta je celá věnována tvorbě další polské skupiny PENTAGRAM a jejich jednotlivých členů. Kromě SOUND TRACKER DEMA, které sestavil sám autor tohoto špičkového hudebního programu - BZYK, obsahuje kazeta i další zajímavá dema HYPERSONIC, COCTAIL, MUSIC BANK 3, SLIDESHOW DEMO, několikadílné PANGSHOW s výbornou grafikou, CLEF MUSIC a HYPERSONIC II PREVIEW se zajímavou hudbou s digitalizovanými nástroji a perfektním zvukem! Zlatým hřebem je pak rozsáhlé, 254 kilobajtů dlouhé a 11-ti dílné LSD MEGADEMO, dokončené skupinou koncem 1992 roku, které je ukázkou mistrovského zvládnutí tvorby graficko-hudebních programů a každý majitel MELODIKU by LSD měl vidět!
Doporučená cena 105 Kč.

SLEVY PRO DEALERY

Při nákupu software je dealerům poskytnuta sleva v závislosti na množství objednaných kusů z každého druhu software (ne celkového množství), nebo v závislosti na celkové ceně objednávky v doporučených cenách.

- a) při odběru 1 - 19 kusů, nebo při celkové ceně objednávky do 3000 Kč, je poskytnuta sleva ve výši 20 procent z doporučené ceny.
- b) při odběru 20 a více kusů, nebo při celkové ceně objednávky nad 3000 Kč, je poskytnuta sleva ve výši 25 procent z doporučené ceny.
- c) při odběru software za celkovou cenu 10000 Kč a více, je poskytnuta sleva ve výši 30 procent z doporučené ceny.

Další informace, eventuelně smlouvu o prodeji získáte na adrese: L.S.O. Petr Lukáč, Komenského 659, 708 00 Ostrava

ZÁJEMCI POZOR!

Výše uvedené doporučené ceny jsou závazné pouze pro nové dealery, kteří nejsou plátcí DPH a uzavřeli s L.S.O. smlouvu po 3/1993. Z tohoto důvodu se mohou prodejní ceny v některých prodejnách lišit od zde uvedených. Již nyní si tedy můžete všechno, nebo některé z výše uvedených programů zakoupit při návštěvě těchto prodejen:

- "ALFA" 28 října 243, 709 00 Ostrava - Mariánské Hory (tel: 069/550 38)
- "BONO" s.r.o.
- OD DARGŮV, Štúrova 1, 040 01 KOŠICE (tel: 095/268 98)
- "DATAPUTER" Dukelská 100, 624 00 BRNO (tel: 05/571 187)
- "DIDAKTIK MARKET" Gorkého 4, 909 01 SKALICA (tel: 0801/945 531)
- "MICROCOMPUTER CENTER" Hvězdoslavova 233, 960 01 ZVOLEN
- "OMEGA" Radniční 27, 753 01 HRANICE
- "PRECISOFT" v.o.s. Uličovo nám. 810, 500 02 HRADEC KRÁLOVÉ (tel: 049/258 85)
- "TANDEM" Samuela Nováka 2, 026 01 DOLNÝ KUBÍN



SIM EARTH

MAXIS

Zase je tu firma MAXIS so svojou strategickou novinkou SIM EARTH. Je určená všetkým, ktorým sa už málo stará iba o jedno mesto (SIM CITY) a túžili po niečom väčšom. Možno niektorí tajne dúfali, že MAXIS pripraví niečo také, ako ovládanie krajiny (štátu) a niektorí (tvrdí odporcovia hier typu SIM CITY), že nepripraví nič. Obom týmto skupinám počítačových nadšencov firma MAXIS vytrrela zrak. Akoby nestačilo, že tento rok uviedla do predaja hru SIM ANT (mimočodom je to tiež perfektná hra, v ktorej ovládate čiernych mravcov a bojujete proti červeným - pozor, nejedná sa o žiadnych zdiskreditovaných súdruhov totalitnej minulosti, ale naozaj iba o červené mravce), ale rozhodla sa ísť na trh aj superhru (to super nie je nijako nadnesené) SIM EARTH, v

ktorej sa stávate správcom celej celučickej planéty (a nemusí to byť len naša staručká Zem).

V Amiga verzii sa hra dodáva na dvoch disketách. Jedna disketa obsahuje Lores variantu (menšie rozlíšenie a slabší zvukový doprovod), ktorá vyžaduje minimálne 1MB RAM. Druhá disketa obsahuje Hires verziu (grafika 640x512 bodov, podstatne kvalitnejšia hudba), ktorá ale potrebuje aspoň 2MB RAM (1MB CHIP a 1MB FAST), ale neuškodilo by ani viac pamäte. Odporúčaná (ale nie nevyhnutná) je turbokarta (samozrejme týka sa to Hires verzie). Pripomínam, že na Amigách s 512KB RAM táto hra nechodí! Takisto pri jej spustení pod operačným systémom Kickstart 1.3 sa môžu vyskytnúť viaceré problémy, pretože táto hra je

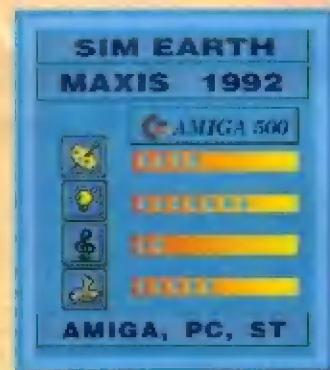
stavaná na mieru novému operačnému systému Kickstart 2.0 (to je konečne radosná správa pre nás, majiteľov Plusleka). Presne toto upozornenie sa nachádza aj priamo na disketách (toto je pre tých, ktorí mi neveria, a myslia si, že ich Kickstart 1.3 dokáže zázraky). To ale neznamená, že hra sa po Kickstartom 1.3 nedá spustiť. Ona sa pekne spustí (väčšinou), ale v priebehu hry sa môže nečakane zrútiť, prípadne začne stvárať bibosť. Preto tým, ktorí majú Kickstart 1.3 a chcú si túto perfektnú hru zahrať, odporúčam, aby si častejšie zálohovali stav hry na disk. A teraz k samotnej hre.

Účelom hry je vyvinúť a rozvíjať život (ľudí, zvieratá, rastliny a pod.) na zvolenej planéte. Planét je niekoľko a každá z nich má inú atmosféru a iné zloženie. Všetky (samozrejme s výnimkou Zeme) sú neobývané a bez života. Ak si vyberieme Zem, môžeme si vybrať aj obdobie, od ktorého sa chceme o Zem starať. Môžeme riadiť výbuchy sopiek, intenzitu slnečného žiarenia, vodné zrážky, zloženie atmosféry, potravinové reťazce a pod. Ak všetko robíme správne, na našej planéte vznikajú nové formy života (sú sprevádzané peknou grafikou a melódiou). Najlepšie je zvoliť si čerstvo vzniknutú planétu Zem (je ešte úplne bez života) a snažiť sa, aby na nej vznikol život (samozrejme, že najprv musia vzniknúť rastliny, potom trilobyty a pod., nemôžeme hneď chcieť vznik človeka). Hra má pekné grafické prevedenie (aj Lores, aj Hires verzia) a vhodné zvukové efekty. Ovláda sa pomocou ikon (tie tu popisovať nebudem, pretože podľa obrázkov na nich je hneď každému jasné, na čo slúžia). To, či naše zásahy do ekológie sú správne, si môžeme overiť, keď si dáme vykresliť celú planétu. Ak sa planéta mračí, niečo robíme zle (a život na planéte zaniká). Ak sa usmieva, všetko je v najlepšom poriadku a život na



planéte sa rozvíja. Nevie, čo by som ešte viac povedal o tejto perfektnej hre. Snáď len to, že to nie je hra na jeden večer a vyžaduje aj prácu sivej kóry mozgovej. Takže to nie je nič pre totalných lamačov joystickov, ktorí okrem hier typu R-TYPE a TURRICAN neuznávajú nič. Nedajte sa odradiť množstvom ikon. Samozrejme že zapracovanie do tejto hry Vám takú pohodinku potrvá, ale samotná hra za to stojí.

-E.Stibranyi-



SEXY DROIDS



O uha, s logickými hrami sa v poslednej dobe veľa roztrhlo. Ich obľúbenosť zrejme spôsobila, že autori okamžite spracujú každý

originálny aj neoriginálny námet, len aby upúťali pozornosť. A či ide o dobrý nápad, možno zistiť z komplikovanosti hry. Ak sú jej pravidlá jednoduché a pritom je mimoriadne zábavná, je to objav. Autori sa vtedy nešnažia začať bezduchosť svojho programu do farebných efektov, ktoré majú len zamaskovať ich bezradnosť a hanbu za peniazmi. O hre Sexy Droids však toto neplatí.

Jednoduchší námet už ťažko hľadať a pritom zábavy zažijete so svojim partnerom dosť (umožňuje totiž hrať dvom protihráčom). Na šachovnicom poli sú rôzne rozmiestnené štvorcové so žltými a červenými číslami, ktoré zakrývajú kresbu roboženy. Dvaja hráči

MAGIC BYTES 1992

striedavo odoberajú z hracieho poľa po jednom z nich, pričom žlté body sa započítavajú každému ako kladné a červené ako záporné. Celý vtip však spočíva v tom, že jeden hráč sa po poličkách môže pohybovať len vodorovne a druhý zase len vertikálne. Keďže na odkryté polička sa už nemôžete postaviť, môžete to využiť na rafinované nútenie súpera chodiť po štvorčekoch, ktoré sú pre neho nevýhodné. Hra končí akonáhle jeden z hráčov nemá kam urobiť nasledujúci ťah, alebo sú už úplne všetky polička odkryté. Potom sa spočítajú body, a kto má viac kladných, vyhráva.

Obtiažnosť hry samozrejme možno nastaviť rôznymi obmedzeniami, napr. máte pri svojom

ľahu obmedzený čas na rozmýšľanie alebo sú čísla na poličkách utajené. Hru sprevádzajú špičkové zvukové efekty, ktoré vás rozveselia aj v prípade prehry. Jednoduché pravidlá možno ľahko naučiť aj náhodného návštevníka a tak spolu strávite zábavný spoločenský večer.





ELVIRA

ČELUSTE CERBERA.



skladisko vecí. Vlož tu wallet, disk, wrench, mirror, hair spray, towel a seltzer bottle. Teraz sa otoč doľava a vojdí do dverí. Nachádzaš sa v obývacej izbe prekliateho domu. Zober si helmicu a favú rukavicu z brnenia napravo. Nič viac sa z brnenia nedá zobrať. Rukavicu a helmicu si hneď nasad' na seba (takto si odolnejší proti útokom). Teraz vojdí do študovne (dvere pri brneniach). Prezri si stôlok naľavo. Otvor zásuvky, zober prayer book a použi ju na namiešanie kúzla UNHOLY BARRIER. Zober aj padlock. Napravo je akvárium s piraňami. Nedotýkaj sa ho! Chod späť do obývačky a zober antique

Hru začínaš pred bránou do filmového štúdia. Pred sebou po ľavej strane vidíš reklamný pútač. Pod ním sa nachádza štvorlístok (shamrock). Musíš ho zobrať, pretože bez neho sa hra nedá prejsť. Poobzeraj sa okolo seba a najdeš kameň (rock), ktorý tiež zoberieš. Teraz choď k dverám do vrátnice (sú napravo). Keďže sú zavreté, pomôžeš si tak, že do nich hodíš kameň, ktorý si pred chvíľou zobrať. Sklo na nich sa rozbije a ty môžeš vstúpiť dnu. Tu otvoríš dvere na pravej strane a uvidíš, ako na teba spadne mŕtvola vrátnika. Zober si od nej kľúče a rovnako zober aj vrátnikovú uniformu z vešiaka a obleč si ju. Potom prikoč k ovládaciemu pultu na ľavej strane a zapni monitor. Popozerať si v ňom obrázky (tým sa zvýši tvoja skúsenosť), a potom kľúče od vrátnika vsuň do otvoru v termináli a stlač ľubovoľné 4 znaky na ňom (za predpokladu, že máš cracknutú verziu). Potom vyjdí z vrátnice (cestou si ešte zober z nástenky papiere, z ktorých sa dá vyrobiť kúzlo Fireball) k bráne na parkovisko k autu. Otvor na ňom kufor a zober si odtlaf všetko, čo tam nájdeš. Potom vojdí do domu na ľavej strane. Ocitneš sa vo vstupnej hale.

Všetko si dobre poobzeraj (rastú ti tým body za skúsenosť, zapamätaj si, že práve z tohto dôvodu musíš aj bez nášho upozornenia vždy všetko popozerať, lebo od tvojich bodov za skúsenosť závisí aj tvoja úroveň kúzlenia). Teraz vojdí do výfahu (napravo od dvojitých dverí), otoč sa a stlač gombík na druhej poschodie. Vyjdí z výfahu a choď doprava. Ocitneš sa v dlhej chodbe, v ktorej sa po oboch stranách nachádzajú dvere. Vojdí do prvých dverí sprava. Toto je počítačová miestnosť. Zober knihu na vzdialenejšej strane a choď do nasledujúcej izby, ktorou je maskérňa. Zober zrkadlo z koša na

ľavej strane a rovnako aj krabice s potrebnými vecami na maskovanie (je pri druhom zrkadle zľava). Teraz môžeš ísť do nasledujúcej izby (pripomínam, že zatiaľ stále chodíš len do izieb na pravej strane chodby). Tu je prezliekáreň. Tu si vezmi nail file, newspapers, tissues, towel, popcorn, three cans of hair spray, silver clover charm a curling iron (názvy vecí budem odtiaľ písať v angličtine, lebo si myslím, že takto

robíš. Nehovor mu žiadne vtipy o ohnivej vode (firewater), lebo sa nahnevá a nepomôže ti. Teraz sa vráť späť do výfahu a odvez sa na prvú poschodie. Ak chceš, môžeš si ísť umyť ruky na WC (je naľavo), ale nie je to podstatné pre vlastné dokončenie hry. Teraz zober zo steny (naľavo od dvojitých dverí) fire extinguisher (hasiaci prístroj) a priprav sa na kúzlenie. Je to užitočné, pretože veci, ktoré nosíš



je to pre mnohých z Vás oveľa výhodnejšie, stačí Vám len kliknúť na predmet a jeho názov si porovnať s názvom v tomto návode, netreba žiadne listovanie v slovníku). Dvere na samom konci chodby vedú do písárne. Tu zober disk z krabice na diskety. Teraz sa vráť späť na hlavnú chodbu. Vojdí do dverí po pravej strane a zober spirits a seltzer spritzer.

Nasledujúca izba je kostýmerna. Sem ale nevchádzaj, pretože ešte nemáš dosť skúseností a kúzli na to, aby si porazil strigu, ktorá sa tam nachádza. V nasledovných dverách sa môžeš občerstviť. Zober si cupcakes a can of soda. V niektorých z dverí nájdeš magnetofón. Preskúmaj ho a získaš magnet. Potom sa vráť do výfahu stlač B (basement). Vyjdí z výfahu a choď doprava. Keď uvidíš Indiána, spýtaj sa ho kde je Elvira a čo máš

fa unavujú, zatiaľ čo kúzla nevážia nič. Nauč sa nasledovné kúzla (za predpokladu, že tvoja úroveň je na ne dostatočná):

PROTECTION - použi na to can of soda

BREATH UNDERWATER - použi popcorn, gum (máš ju už od začiatku) a cupcakes

HEALING HANDS - na toto kúzlo nepotrebuješ nič, preto si ho nakúzlil aj do zásoby

LUCK - použi štvorlístok

ICE DARTS - toto kúzlo je opäť zadarmo, a preto si ho nakúzlil do zásoby

UNSEEN SHIELD - na toto skús prísť aj sám (aby si sa nenudil, ale pre vlastné prejdienie hry to nie je podstatné)

Teraz vojdí do dvojitých dverí a potom do dverí, na ktorých je veľké číslo 2. Vojdí do domu na plátne (na chvíľu sa ti zjaví Elvira.) Tu si urob

vase zo sekretáru napravo. Použi ju na namiešanie kúzla DETECT TRAP. Vedro pri kozube zober tiež a namiešaj si z neho kúzlo PROTECTION. Dvere napravo od ohniska vedú do knižnice (neskôr tam pôjdeš, keď odľákáš ducha, ktorý ich stráži kockami z detskej izby, ktorá sa nachádza na poschodí). Teraz sa vráť k miestu, kde si vložil veci, nahraj si stav na disketu (alebo harddisk) a choď po schodoch hore (vpravo). Do izby pred sebou nevchádzaj, lebo by si zhořel. Otoč sa doprava. Prídeš na hlavnú chodbu. Tu sa otoč doľava a vojdí do prvých dverí po tvojej ľavej strane. Teraz si v detskej izbe.

Pokračovanie v nasledujúcom čísle





Predám SAM Coupé kompatibilné s ZX Spectrum, 3.5" DD + bohatý software. Cena dchodou. Súrne. Marcel Šálka, Prešov tel. 682-09, v čase od 18.-23.00 hod.

Prodám Didaktik Gama 89 + AY, GAMA Breaker, magnetofon, 27 kazet, joystick, tiskárnu BT-100 + Zdroj. K tomu zdarma časopisy Fiřo 2 až 20 a doplíky. To vše za 6C00 Kč. Dále prodám zapisovač

XY 4140 za 600 Kč. Melichar M., Perknov 1809, Havlíčkův Brod, 580 01.

Kúpim interface 1 (sériový port na tlačiareň) na Sinclair Spectrum. Víková Lúbica, Dostojevského rad 11, Bratislava 811 09, tel.: 07/490440 (368440).

Naprogramujem 2716 až 27256. Kocian Dušan, Nám.1.mája 47, Senec 903 01.

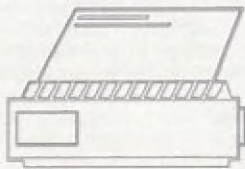
Predám Didaktik M (v záruke), joystick, magnetofón, tlačiareň Robotron K 6304, cca 30 ks kaziet C90 s hrami a uživatelskými programami. Cena 6000,- Sk. Mikloš Jozef Ing., Štefanikova 72, Michalovce 071 01.

Máte Didaktik Gama 80 KB a AY-3-8910 ? Ponúkam hry s hudbou (Renegade III, Robocop, Dizzy V, Xenon, Batman III ...), upravené zo ZX 128. Karčák

Radoslav, 044 05 Janík 132.

OMLOUVÁM SE firmě PROXIMA, v.o.s. z Ústí nad Labem za škodu, kterou jsem jí způsobil neoprávněným prodejem jejího programu PANTAGRUEL. VýsmeK Kamil, Záhlinice 118, Hulín.

Predám Didaktik M + Disketová jednotku D40 v záruke. Cena 5500,- Sk. Sekula Zoltán, Železná Breznica 36, PŠČ 962 34, tel.:0855/20011 od 6.00-7.30 hod.



Tiskárna pro váš počítač:

EPSON LX-400 za 8.200,-.

Za tuto cenu obdržíte tiskárnu, kabel na propojení mezi počítačem Didaktik/

Spectrum, anglický a český manuál, tiskové rutiny a textový editor DESKTOP. S touto sestavou můžete ihned začít pracovat! Odpadá vám pracné šhánění obslužných programů, výroba kabelu atd. Žádejte objednáci list a informace o další naši nabídce hardware a software na adrese:

PROXIMA, box 24, 400 21 Ústí nad Labem

Chcete proniknout do tajů počítačů?
Nabízíme korespondenční kurzy programování
pro začátečníky v jazycích

BASIC A PASCAL

Předběžné znalosti nejsou nutné.
Již přes 1300 účastníků našich kursů!
STARSOFT, P.O. Box 88, 39 001 TÁBOR 1
tel./záz. 0362/70549 (24 hodin denně)

Cenník inzercie

Textové inzeráty:
(cena jednotná pre všetkých) jedno slovo ... 4 koruny

Plošné inzeráty:

bežná strana (vnútro časopisu, čb)
podniky a iné právnické osoby... 20 korún/cm²
fyzické osoby 11 korún/cm²
jedna A4..... 10 000 korún
dve A4..... 16 000 korún

zadná strana obálky (polovica A4, farebne) ... 13 000 korún

bežná strana (vnútro časopisu farebne)
jedna A4..... 14 000 korún
dve A4..... 22 000 korún

Inzerciu prijímame vo forme podkladov pre vysádzanie v redakcii, alebo ako hotovú predlohu (vo vašom vlastnom záujme v čo možno najlepšej kvalite).

Textové inzeráty platte ihneď pri podávaní a spolu s textom inzerátu nám pošlite aj doklad o zaplacení poštovou poukážkou. Na plošné inzeráty vám pošleme faktúru, prípadne vyplnenú poukážku.

Inzeráty posielajte a platte na adresu:

FIFO
P.O. BOX 170
960 01 Zvolen

Impressum

FIFO
Microcomputer magazín

Redakčná rada:

RNDr. Jozef Paučo, Pavel Albert,
Petr Lukáč

Sekretariát:

Eva Ďurčovičová
Vedúci marketingu:
Vladimír Salanci

Externí spolupracovníci:

J. Drexler, O., M. & R. Gemrot
Nevyžiadané príspevky nevraciam.

Za správnosť a originalnosť
príspevku ruči autor.

Návštevy prijímame na adrese:

FIFO redakcia, Hviezdoslavova 233, Zvolen
telefón 0855/256 93

Vydávanie povolené MK RČ SK OMT-23.
Podávanie novinových zásielok povolené
SaRS B. Bystrica č.j. 2823/90-P zo dňa
16. 3. 1990.

Akékoľvek rozmnožovanie, kopírovanie a
publikovanie článkov uverejnených vo
Fife je bez súhlasu redakcie trestné.

PROXIMA

Uživatelské programy pro Váš Didaktik / Spectrum

DESKTOP - textový procesor. Množství ovladačů pro tiskárny, kombinace obrázků s textem, proporcionální písmo, přímo při psaní k dispozici 4 znakové sady.

Cena 210,— (K), 300,— (D).

KUD 1 - soubor podprogramů, nových znakových sad a obrázků, podstatně rozšiřuje možnosti práce s DESKTOPEM. Je pouze pro registrované uživatele Desktopu.

Cena 120,— (K i D).

ULTRA BT - podpůrný program pro DESKTOP, tisk ve vysoké kvalitě na BT 100. Pouze pro registrované uživatele DESKTOPU.

Cena 160,— (K i D).

TOOLS 80 - obslužný program pro disketovou jednotku, nadstavba systému M-DOS (viz FIFO č. 18). Pohodlné kopírování, mazání, a editace souborů nebo diskety, formátování na různou kapacitu, přejmenování, mapa diskety, převádění souborů disk <-> kazeta, převádění komprimovaných her z kazety na disketu, získávání obrázků ze SNAPSHOTŮ, obsahuje též program CRACKSHOT určený k "rozbíjení" a "zkoumání" SNAPSHOTŮ (POKE, úpravy programů, ...). Práce s jednou nebo dvěma mechanikami 3,5 nebo 5,25" v libovolné kombinaci.

Cena 260,— (D).

ORFEUS - hudební editor pro tvorbu hudby ve vlastních programech. Má pohodlné ovládání, pro každý takt lze vytvořit předznamenání (# i b). Noty i pomlky lze používat celé, čtvrtové, osminové a šestnáctinové. Melodie může mít 2 hlasy plus bicí doprovod. K programu je mnoho demonstračních (ukázkových) melodií.

Cena 131,— (K), 150,— (D).

USER 1 - soubor celkem 7 uživatelských programů - grafický monitor, monitor strojového kódu (paměťová i obrazovková verze), kopírovací programy (s komprimací dat, počítadly, ...).

Cena 130,— (K).

USER 2 - soubor nejnovějších komprimovaných programů, spolupráce s kazetou i disketou, cena 170,— (K i D).

EDIT SAMPLER - program pro tvorbu zajímavých zvukových efektů,

Cena 90,— (K).

PROMETHEUS - integrovaný ladící systém, assembler a monitor. Program je relokovatelný (lze jej umístit kamkoli do paměti), obsahuje pohodlný editor s automatickou tabelací, syntaktická kontrola se provádí ihned při psaní, možnost používat zdrojové texty z GENSU. Má několik trasovacích režimů, možnost definovat paměťová okna se zákazem zápisu, čtení a běhu, možnost nastavení vzhledu čelního panelu, při trasování počítá časovou náročnost programu (počítá tzv. téčka). Rychlý překlad a úspěšné uložení zdrojového textu v paměti.

Cena 199,— (K), 250,— (D).

APOLLON - databáze s funkcemi tabulkového kalkulátoru. Možnost práce s textem (čeština i slovenština), s čísly a s grafikou ve formě rámečků. Tisk na EP-

SON a kompatibilní (K6304 CENTRONICS), nebo BT-100 (součást dodávky), jinak s vlastní tiskovou rutinou.

Cena 260,— (K i D).

DEVAST ACE II - pokračování programu DEVAST ACE (monitor strojového kódu), umí navíc spolupracovat s disketovou jednotkou, dokáže číst a zapisovat soubory typu BYTES, dokáže přepínat mezi ROM počítače a ROM v disketové jednotce, můžete si v ní tedy prohlížet podprogramy a také trasovat a zjišťovat tak, co dělají a jak to dělají. Poprvé tak máte možnost vyzkoušet si vaše programy spolupracující s D40 detailně. Obsahuje také některá příjemná rozšíření v možnostech trasování (vyšší rychlost).

Cena 180,— (D).

Hry na pro Váš
Didaktik / Spectrum

BADDREAM - soubor her Bad Dream, ATP Tour Simulator, Krtek, Aknadach (podobné známému pexasu), a Tom Jones.

Cena 120,— (K i D).

LETRIS - soubor her Letris, Star Dragon (vesmírná střelka), Atomix, Double Dash a Beerland.

Cena 120,— (K i D).

EXPEDICE - soubor her Expedice na divnou planetu, Hexagonia a Musiclog.

Cena 120,— (K i D).

MAH JONGG - soubor her Mah Jongg, Perestrojka, Exploding Atoms, Akcionář II (trénink v podnikání) a Telefonie I (hra pro malé děti).

Cena 120,— (K i D).

TINNY - soubor her TINNY, ADVENTURER, MLUVICI BALIK, KOKY a XOR.

Cena 150,— (K i D).

FUXOFT UVÁDÍ - soubor nejslavnějších her od Františka Fuky: POKLAD 2, PODRAZ III, KABOOM 2000, BOWLING (obě vhodné i pro menší děti), INDIANA JONES I - III.

Cena 150,— (K i D).

Jméno Růže - dobrodružně - erotická hra pro dospělé od 18 let... Nechte se překvapit!

Cena 140,— (D).

Literatura

ASSEMBLER A ZX SPECTRUM I - praktická příručka pro výuku strojového kódu s množstvím příkladů.

Cena 70,—.

ASSEMBLER A ZX SPECTRUM II - druhý díl této příručky,

Cena 70,—.

SOURCE I - zdrojové texty k 1. dílu výše uvedené příručky,

Cena 90,— (D).

SOURCE II - zdrojové texty k 2. dílu,

Cena 90,— (D).

ZX magazin - nejstarší časopis pro uživatele Spectra a Didaktiků v CSFR, určený pro ty, kteří se chtějí dovědět o svém počítači více (schémata zapojení, programování, flinty, manuály, kupóny se slevami na programy, atd). Žádejte informace o předplatném.

PROXIMA

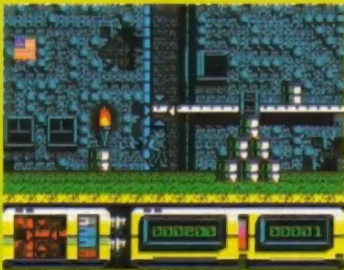
box 24,

400 21 Ústí nad Labem

Objednávky zasílejte na adresu: PROXIMA, box 24, 400 21 Ústí nad Labem. Svoji adresu pište čitelně, nezapomeňte PSC, uveďte zda chcete program na kazetě či na disketě. U ceny K znamená program na kazetě, D znamená program na disketě (uveďte zda 5,25" nebo 3,5"), program je na kazetě i na disketě jen pokud je to uvedeno.

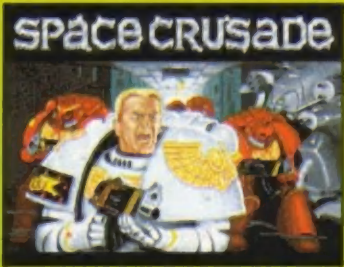
Ke všem programům dodáváme tištěné manuály.

Pokud máte zájem o podrobnější údaje, napište nám o nabídkový katalog.



Ako vidíte, všetko sa mení a ani táto strana nemôže zaostávať. Od dnešného dňa tu nájdete nové rebríčky pre svoje počítače. Samozrejme všetko sa bude diať za vašej vydatnej pomoci. Od vás očakávame, ako aj doteraz, typy vašich hier - favoritov. Tentokrát však nie 15 ale iba 10. Je to z toho dôvodu, že pripravujeme rebríčky pre rôzne značky počítačov, aby si prišli na svoje aj commodoristi, ataristi a iní. Tentokrát sme rebríček pre AMIGU 500 prevzali zo zahraničnej tlače, ale nabudúce sa už objavja vaše typy.

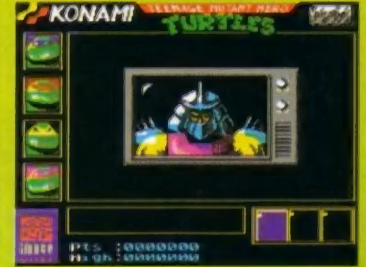
Na záver ešte vyhodnotenie poslednej HOT 15 a BAT 15. Výhercami profi-joystickov sa stávajú nasledovní čitatelia: HOT 15 Jiří Molnár z Prahy 1, Anton Bebjak z Košíc, Ivan Liška z Pardubic BAT 15 : Pavel Hrivnák z Detvy, Andrej Mikuš zo Ziliny, M. Ondrejka z Popradu



HOT 10

AMIGA 500

- 1. STREET FIGHTER**
(U. S. GOLD)
- 2. INDY JONES 4**
(LUCASARTS)
- 3. PINBALL FANTASIES**
(21 TH. CENT. ENT.)
- 4. LOTUS 3**
(GREMLIN)
- 5. MONKEY ISLAND 2**
(LUCASFILM)
- 6. HISTORY LINE**
(BLUE BYTE)
- 7. DER PATRIZIER**
(ASCON)
- 8. POPULOUS 2**
(ELECTRONICS ARTS)
- 9. CIVILIZATION**
(MICROPROSE)
- 10. LEMMINGS**
(PSYGNOSIS)



BAD 10

DIDAKTIK

- 1. PODRAZ 3**
(FUXOFT)
- 2. HOT ROD**
(SEGA)
- 3. POKLAD 2**
(FUXOFT)
- 4. ROXING**
(FUXOFT)
- 5. QANG**
(SCORPION)
- 6. CHROBÁK TRUHLÍK**
(ULTRASOFT)
- 7. LIBERATOR**
(J.A.REMIC)
- 8. STREET GANG**
(PLAYERS)
- 9. DANGER RACER**
(CULT)
- 10. FIREMAN JAM**
(ALTERNATIVE)



HOT 10

DIDAKTIK

- 1. R-TYPE**
(ELECTRIC DREAMS)
- 2. LEMMINGS**
(PSYGNOSIS)
- 3. DIZZY 4**
(CODE MASTERS)
- 4. ROBOCOP**
(OCEAN)
- 5. TURTLES**
(KONAMI-PROBE)
- 6. MYTH**
(SYSTEM 3)
- 7. TURTLES 2**
(KONAMI-PROBE)
- 8. F 19**
(MICROPROSE)
- 9. CHASE H.Q.**
(OCEAN)
- 10. SIM CITY**
(INFOGRAMS)

